



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU  
*Yhdessä enemmän*

# Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-tunnelauta- peli varhaiskasvattajan työvälineeksi

Aho-Mantila, Elli  
Luokkanen, Annika

2017 Laurea





Laurea-ammattikorkeakoulu

**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU

*Yhdessä enemmän*

Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-tunnelautapeli varhais-  
kasvattajan työvälineeksi

Aho-Mantila Elli  
Luokkanen Annika  
Sosiaaliala  
Opinnäytetyö  
Marraskuu, 2017

Aho-Mantila Elli ja Luokkanen Annika

**Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-tunnelautapeli varhaiskasvattajan työvälineeksi**

Vuosi 2017

Sivumäärä 50

Tässä opinnäytetyössä tavoitteena on kehittää konkreettinen tunnekasvatukseen painottuva lautapeli. Peli on suunniteltu varhaiskasvatukseen kasvattajille työvälineeksi ja tukemaan 3-5-vuotiaiden lasten tunnekasvatusta. Peliin sisältyy erilaisia tehtäviä, jotka pitävät sisällään toiminnallista tekemistä, tunteiden sanoittamista, havainnoimista ja ilmaisemista sekä pieniä tarinoita. Lähtökohtana pelin kehittämiseksi sekä opinnäytetyölle oli 3-5-vuotiaille suunnatun tunteisiin kohdistuvan pelin puute.

Opinnäytetyön teoria painottuu tunteisiin sekä tunnekasvatukseen varhaiskasvatuksessa. Työssä käydään läpi mitä tunnekasvatus tarkoittaa sekä mitä itseasiassa ovat tunteet. Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Opinnäytetyön päätutkimuskysymyksenä on, miten peli toimii käytännössä. Lisäksi tutkittiin miten peli toimii työvälineenä, millaisia kehitystarpeita pelissä on sekä mitä muita taitoja peli kehittää.

Tutkimus toteutettiin riihimäkeläisessä päiväkodissa. Ryhmässä oli 3-5-vuotiaita lapsia. Tutkimusaineistona on kahden eri lastentarhanopettajan haastattelut sekä kahden pelitilanteen videot, jotka havainnoitiin. Molempia lastentarhanopettajia haastateltiin erikseen samoilla avoimilla kysymyksillä. Haastatteluiden jälkeen keskustelut litteroitiin ja niistä koostettiin tulokset. Pelitilanteen videoinnilla pyrittiin selvittämään pelin toimivuutta. Videoinnin avulla pystyttiin tarkkailemaan pelaavien lasten reaktioita ja tunnetaitoja.

Tutkimuksen perusteella, Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-peliä, voidaan käyttää osana tunnekasvatusta ja sitä on helppo muokata käyttäjän ja pelaajien mukaan. Pelissä olevien tehtävien avulla lapset opettelevat tunteita liikkumalla, ilmeiden avulla, sanoittamalla ja pienten tarinoiden avulla. Tutkimuksen aineiston perusteella lautapeli on toimiva käytännön työkalu varhaiskasvatuksessa. Lautapeliä pelatessa lapset oppivat myös muita hyödyllisiä taitoja.

Kehittämällä lautapeli varhaiskasvatukseen, edistetään lasten tietoisuutta tunteista sekä autetaan heitä oppimaan ja tunnistamaan niitä. Opinnäytetyön tarkoituksena oli saada työväline kaikkien saataville, jakamalla lautapelin teko-ohjeet julkisessa blogissa. Linkki blogiin: <https://varhaiskasvatuksentyovaline.blogspot.fi/>

Asiasanat: tunne-elämän kehitys, tunnekasvatus, tunteet, varhaiskasvatus

Aho-Mantila Elli & Luokkanen Annika

**Aimo the donkey and the lost instruments-emotion board game for educators tools**

Year	2017	Pages	50
------	------	-------	----

---

The aim of this thesis is to develop a concrete sense of education and a board game. The game is designed for early childhood education for educators as a tool and to support the education of children in the age range of 3-5 in relation to feeling. The game includes a variety of tasks, which include ;functional, emotional expression, observation and to say what feelings they feel, as well as small stories. The starting point for the development of the game, as well as the work of the Bachelor's thesis was directed at the emotions of the game for 3-5 year olds.

In the thesis the theory emphasizes the emotional, as well as the feeling of education in early childhood education. The work takes place through what the sense of education means, and what in fact are the emotions. The thesis was carried out as a qualitative study. The thesis main research question was how the game will work in practice. In addition, it was examined as to how the game works as a tool, what kind of development needs in the game are there as well as what other skills in the game could be developed.

The study was carried out at a day care centre in Riihimäki. The group consisted of a 3-5 years old child. Research material consisted of kindergarten teacher interviews as well as the situation in the two-game videos, which were observation. Both carers were interviewed separately on the same open questions. After discussions through personal interviews which were transcribed together with the 2003 results. The video game sought to establish the effectiveness of the game. It was possible to observe the reactions of young children to what players around the world use and their emotional skills.

On the basis of the study playing the game, can be used as part of the sense of education and it is easy to customize the user's and the players. The children are learning to use and express their emotions in moving about, saying what they feel and small stories. On the basis of the investigation of the board game it is a practical tool for early childhood education. While playing the board game the children also learn other useful skills.

The development of a board game in early childhood education, promotes children's awareness of feelings, as well as helping them to learn and to identify them. The aim of the thesis was to have the tool available for all, by dividing the board game instructions on a public blog. The link to blog: <https://varhaiskasvatuksentyovaline.blogspot.fi/>

Key words: early childhood education, emotion, emotional development, feeling

## Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Tunnekasvatus.....	8
2.1	Tunnekasvatus varhaiskasvatuksessa .....	10
2.2	Tunteiden säätely .....	11
3	Tunteet .....	12
3.1	Positiiviset tunteet.....	14
3.1.1	Ilo .....	14
3.1.2	Toivo.....	14
3.1.3	Onnellisuus .....	14
3.1.4	Rohkeus .....	15
3.1.5	Hyväolo.....	15
3.1.6	Rakkaus .....	15
3.2	Negatiiviset tunteet .....	15
3.2.1	Viha .....	16
3.2.2	Inho .....	16
3.2.3	Suru .....	16
3.2.4	Pelko.....	17
3.2.5	Kateus .....	17
3.2.6	Ikävä .....	17
3.3	Moraali ja empatia .....	17
4	Varhaiskasvatus.....	18
5	Tunne-elämän kehitys.....	20
6	Peli oppimisen tukena.....	22
7	Tutkimus.....	23
7.1	Tutkimuskysymykset.....	23
7.2	Aimo-aasi ja kadonneet soittimet .....	24
7.3	Tutkimuksen menetelmät .....	25
7.3.1	Haastattelu .....	26
7.3.2	Havainnointi .....	26
7.4	Tutkimuksen analysointi .....	27
7.4.1	Teemoittelu .....	27
7.4.2	Havainnointi.....	28
7.5	Luotettavuus ja eettiset kysymykset .....	28
7.6	Tutkimuksen toteutus .....	29
8	Tulokset.....	29
8.1	Miten peli toimii käytännössä? .....	30
8.2	Miten peli toimii työvälineenä? .....	33

8.3	Mitä muita taitoja peli kehittää? .....	33
8.4	Millaisia kehittämistarpeita pelissä on? .....	34
9	Johtopäätökset .....	35
10	Pohdinta .....	36
	Lähteet .....	38
	Kuviot.. .....	42
	Taulukot .....	43
	Liitteet.....	44

## 1 Johdanto

Tunteiden ilmaiseminen ja niiden oppiminen on tärkeää jo päiväkodissa. Omien tunteiden tiedostaminen ja oppiminen auttavat ymmärtämään omaa käytöstään. Tunne-elämän ja käyttäytymisen häiriöt voivat johtaa vaikeuksiin oppia: osaamisen ja oppimisen ilo katoaa, koulumotivaatio heikkenee eikä lapsi kykene saavuttamaan omien kykyjensä ja taitojensa mukaisia tuloksia. (Kalliomäki 2010, 3.) Toisille lapsille tunteiden ilmaisemisen hallinta ja säätely ovat helpompaa kuin toisille. Näissä näkyvät erot temperamentissa ja mallissa, mitä lapsuudenkodissa on oppinut. (Kalliomäki 2010, 32.)

Lapset ilmaisevat tunteitaan voimakkaasti myös varhaiskasvatuksessa, jossa molemmat meistä ovat työskennelleet. Yhteistyö-päiväkodissämme tuotiin esille tunnekasvatuksen tärkeys päiväkodissa sekä siihen liittyvä tuen tarve. Olimme kuulleet jo olemassa olevista tunnekasvatukseen liittyvistä ohjelmista: askeleittain, tunnemuksu ja vuorovaikutusleikki. Mielestämme ne ovat kuitenkin suunnattu vähän vanhemmille lapsille. Kuitenkin päiväkodissa lapset ovat pääsääntöisesti alle 6-vuotiaita ja halusimme kehittää monipuolisen pelin, joka soveltuu 3-5-vuotiaille ja sitä olisi helppo muokata ikätason mukaan. Halusimme kehittää uuden tavan harjoittaa ja tukea tunnekasvatusta päiväkodissa sekä näin mahdollisesti vähentää sosioemotionaalisia vaikeuksia. Yhteistyö-päiväkodissämme tuotiin esille, että he kaipaisivat uusia tapoja käsitellä tunteita päiväkodissa. Halusimme kehittää työvälineen, joka on hyödyksi työntekijöille sekä tukisi tunnekasvatusta päiväkodissa käytännönläheisesti.

Aikaisempia tutkimuksia tunnekasvatukseen liittyen on tehty. Anna-Kaisa Surakka tutki pro gradu-tutkielmassaan viisivuotiaiden tunnetaitojen nimeämistä, tunnistamista, ymmärtämistä ja käsittelemistä päiväkotiryhmän arjessa sekä miten Tunnemuksu ja Mututoukka-tunnetaito-ohjelma näkyi näissä tunnetaidoissa. Menetelmänä käytettiin havainnointia arjen vuorovaikutustilanteissa sekä teemahaastatteluja. (Surakka 2013, 2.)

Opinnäytetöitä aiheeseen liittyen on tehty useita. Kengurukerho-tunnekasvatusta päiväkotiin-opinnäytetyössä kehitettiin tunnekasvatuksen toteuttamiseen soveltuvia luovia menetelmiä ja niistä koottiin menetelmäkansio (Mykkänen, Simonen & Vidgren 2013, 23). Heikura-Toropaisen ja Laukkasen toiminnallisessa opinnäytetyössä kehitettiin tunnekasvatusta kuvallisin menetelmin. Menetelmänä he käyttivät havainnointia ja lopputuloksena he toteavat kuvallisten menetelmien olevan lapsilähtöinen työskentelytapa ja kuvallinen työskentely sopii osaksi tunnekasvatusta. (Heikura-Toropainen & Laukkanen 2012, 52.)

Työmme tavoitteena on kehittää lautapeli, jonka avulla lapsi opettelee tunteita ja niiden ilmaisemista monipuolisesti. Lisäksi tarkoituksena on, että lapsi oppisi ymmärtämään omia tun-

teitaan. Lautapelissä erilaisia tunteita käsitellään kuvien, tekemisen ja tunteiden sanoittamisen kautta. Työmme idea nousi työelämätarpeista ja tavoitteena on tehdä siitä käytännölläinen sekä helposti muokattavissa oleva. Lisäksi tavoitteena on luoda lautapeli, joka palvelee jokaista varhaiskasvattajaa työssään. Kohderyhmänä tässä ovat varhaiskasvattajat sekä lautapelin pelaajat 3-5-vuotiaat lapset. Opinnäytetyömme tavoitteena on lisätä meidän molempien tietämystä tunnekasvatuksesta sekä 3-5-vuotiaiden lasten kehityksestä. Työllämme haluamme osoittaa oman asiantuntijuutemme varhaiskasvatuksessa.

Toteutimme tutkimuksemme eräässä riirimäkeläisessä päiväkodissa. Opinnäytetyömme on laadullinen tutkimus, jossa aineistonkeruumenetelmänä käytämme havainnointia ja teema-haastattelua. Havainnoimme videon avulla pelin toimivuutta käytännössä kahdessa eri ryhmässä sekä teemahaastatteleamalla ryhmän lastentarhanopettajat. Näiden pohjalta kehitämme pelin valmiiksi, joka soveltuu kaikille varhaiskasvatuksessa työskenteleville.

Kehittäessämme lautapeliä, tarkoitus ei ollut tuoda markkinoille tuotetta. Opinnäytetyössämme kehitetty peli on kaikkien saatavilla julkisen blogin kautta. Näin kaikki varhaiskasvatuksen parissa työskentelevät saavat valmiin peli-idean kopioitavakseen ja voivat tehdä itselleen pelin blogissa olevien ohjeiden avulla.

Käsitlemme ensin teoriaa opinnäytetyömme aiheista, jonka jälkeen kuvaamme tutkimuksemme ja sen tulokset. Työssämme käsitlemme niitä tunteita, joita kehittämässämme pelissäkin käsitellään. Opinnäytetyössämme keskeisiä käsitteitä ovat tunteet, tunnekasvatus, tunteiden säätely sekä tunne-elämän kehitys.

## 2 Tunnekasvatus

Yhteiskunnan ja ihmisten hyvinvointi ja menestys elämässä eivät riipu pelkästään taloudellisesta ja tiedollisesta pääomasta, vaan myös sosiaalisesta pääomasta ja emotionaalisesta osaamisesta. Tutkimuksin on selkeästi osoitettu, että perinteinen älykkyys, koulutus ja työkokemus eivät enää riitä työssä ja elämässä menestymiseen. Tänä päivänä onnistuneessa ihmissuhdetyössä tarvitaan tunneälytaitoja. Pelkkä tekninen osaaminen ei riitä. (Isokorpi 2004, 13.) Hyvän vuorovaikutuksen ja sosioemotionaalisen kasvun lähtökotia ovat toisten ihmisten ajatusten, tunteiden ja näkökulmien ymmärtäminen. Lisäksi tärkeää on myös omien tunteiden tunnistaminen sekä tunneilmaisujen ja käyttäytymisen säätely. (Helminen, Huttunen & Laakso 2016, 14-15.)

Eri teoreetikot ovat eri mieltä, voidaanko tunteisiin vaikuttaa kasvatuksella, kuitenkin tunnustetaan, että kasvatuksella voidaan vaikuttaa tunteiden tiedostamiseen ja niiden ilmaisuun (Puolimatka 2004, 42). Tunnekasvatuksessa olennaista on välittömyys niin, että tunteeseen vastataan tunteella. Vuorovaikutus kehittää lapsen tunne-elämää, mikäli se on aitoa. Lapsi



tarvitsee aikuisen apua pukeakseen tunteitaan sanoiksi, kuitenkin lapsi itse tietää miltä hänestä tuntuu. (Puolimatka 2004, 63.) Tunne-elämän kehityksen perustana on pysyvä kiintymyssuhde vähintään yhteen aikuiseen. Lapsen tunne-elämän perustana on kolme perustarvetta, jotka ovat: Oppia tunnistamaan ja ilmaisemaan tunteensa, arvioimaan tunteitaan ja kokemaan syvimät tunteensa mielekkäiksi ja perustelluiksi. (Tunteet tutuiksi 2017, 90.)

Tunnekasvatuksen tavoitteena on vahvistaa lapsen itsearvostusta, itsetuntemusta ja itseluottamusta. Lisäksi sen tarkoitus on vahvistaa lapsen sosiaalisia taitoja ja hyviä kaverisuhteita. (Andell, Lajunen & Ylenius-Lehtonen 2015, 11.) Tunnetaidot ovat taitoja, joita käytämme vaistomaisesti ja tietoisesti joka päivä. Ne ohjaavat osaltaan tekojamme ja päätöksiämme, ajatuksia sekä unelmiamme ja ovat iso osa sosiaalista käyttäytymistämme. Tunnetaidot ovat elintärkeitä, mutta samalla itsestään selviä ja arkipäiväisiä. Tunnetaitojen opettelussa on usein kyse hetkessä elämisestä. Hetkessä koetaan tunteita ja hetkessä ne vaihtuvat uusiin. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 12-16.)

Tunnetaitoja opitaan jo varhaisista kehitysvaiheista lähtien. Lapsi saa tietoa toisten katseesta, kasvojen ilmeistä, äänen voimakkuudesta, puheen äänensävyistä, kehon asennoista ja liikkeistä sekä tilan käytöstä jo silloin, kun hän ei vielä ymmärrä edes puhetta. (Helminen ym. 2016, 14-15.) Arkipäivän tilanteissa tunteita ei usein nimetä, vaan ne koetaan. Aikuisen tunnetodellisuus on jäsentyneempää ja hallittavampaa kuin lapsen. Kosketus, sanat, äänenpaino, ilmeet, eleet, asennot, teot tai tekemättä jättämiset ovat tunnetaitoja käyttäessä välineitä ja niiden avulla saadaan tunteet korostetusti esille. Tunnetaidot ovat osa jokaisen ihmisen persoonallisuutta ja siksi jokainen löytää itselleen ominaisen tavan käyttää niitä. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 12-16.)

Tunneälytaitojen kehittymiseen kuuluvat neljä vaihetta. Ne ovat tunteiden tiedostaminen itsessä ja toisissa sekä niiden ilmaiseminen, tunteiden helpottaminen eli emotionaalisen ja kognitiivisen tiedon integroiminen, tunteiden ymmärtäminen sekä tunteiden hallinta eli tunteiden säätely. (Isokorpi 2004, 19.) Tunteita voi myös opetella ulkoisesti. Lapsi oppii harjoittelemalla tunnistamaan kuvista miltä iloinen tai surullinen näyttää. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 64-77.) Ollessamme myönteisiä, kannustavaisia ja kiitollisia, huomataan pian ympäristön ihmisten tekevän samoin. Toisten arvostaminen tarttuu ja leviää. Lapselle on tärkeää opettaa jo pienenä, että tunteita saa olla ja niitä pitää näyttää, mutta toisia ei koskaan saa satuttaa omien tunnemyrskyjen takia. Loppujen lopuksi jokainen vastaa itse teoistaan. Lapsi ei voi vedota siihen, että toinen ärsytti tai käski. Haastavia sosiaalisia tilanteita on hyvä pyyhähtyä miettimään silloin, kun omat tunteet eivät ole vahvoina läsnä. (Österberg 2013.) Lasten moninaisiin sosiaalisiin ristiriitatilanteisiin on useita syitä eikä näin ollen niihin ole vain yhtä ratkaisua. Lasten tunnetaitojen harjoittaminen on yksi tapa pyrkiä ehkäisemään tämän-

laisia tilanteita. (Helminen ym. 2016, 14-15.) Vuorovaikutuksessa lapsi oppii liittämään toisiinsa tunteet ja niiden merkitykset ja mielekkyyden. Turvallisessa ilmapiirissä lapsi oppii ilmaisemaan erilaisia tunteita ja yhdessä muiden kanssa hän oppii, miten tunteiden kanssa toimitaan toista loukkaamatta. (Österberg 2013.)

Lapsen tunnetaitojen tukeminen perustuu tunteiden tunnistamiseen, nimeämiseen ja hyväksytyn ilmaisutavan opettamiseen lapselle. Tunteet opitaan tuntemalla. Lapsi on luonnostaan rehellinen omista tunteistaan ja hänellä on tarve oppia ilmaisemaan niitä. Lapsi kokee tunteensa merkitykselliseksi, jos läheisellä aikuisella on aikaa ja kiinnostusta kohdata lapsen tunteet. Lapsen täytyy uskaltaa ilmaista myös kielteiset tunteensa, jotta tunteiden tulkinta voi olla aitoa ja rehellistä. Vanhempien asenne vaikuttaa lapsen uskallukseen ilmaista tunteita. (Puolimatka 2004, 66-67.)

## 2.1 Tunnekasvatus varhaiskasvatuksessa

Varhaiskasvatuksessa harjoitellaan tunnetaitoja eri tavoin. Lasten kehityksessä leikki ja sadut ovat oleellisia. Leikkiminen kehittää lapsen erilaisia taitoja kuten kehonhallintaa, tiedollisia taitoja, luovuutta, muistia, oppimista, ajattelua ja sosiaalisia taitoja. Sadut vahvistavat mielikuvitusta, eläytymisen taitoja ja niiden avulla lapsi oppii kuuntelemaan toista ihmistä ja keskittymään mielikuvien luomiseen. Erilaisten satujen avulla lapset pystyvät harjoittelemaan tunteiden kokemista ja samalla saavat kosketuksen omaan tunne-elämään. Leikillä on suuri merkitys tunteiden säätelyssä. Leikin ja ilmaisun kautta lapsi voi käsitellä uusia ja vaikeitakin tunteita. (Hannukkala, Kosonen, Marjamäki & Törrönen 2015, 15.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa on kirjattu, että lapsille tarjotaan mahdollisuuksia kehittää tunnetaitojaan ja esteettistä ajatteluaan. Lapsen tunnetaidot vahvistuvat, kun heidän kanssaan opetellaan havaitsemaan, tiedostamaan ja nimeämään tunteita. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 23.)

Lapsen tavoitteena on saada sisällään mylläävät tunteet jonkinlaiseen järjestykseen ja tunnistettavaan muotoon. Lapsi oppii ymmärtämään miltä hänestä tuntuu ja oivaltamaan, että muillakin on samanlaisia tunteita. On hyvä muistaa, että paras tapa kokea ja ilmaista tunteita on se, mikä on itselle luonnollisinta. Lasten on hyvä oppia, että kaikki tunteet ovat sallittuja, mutta kaikenlainen käytös ei. Lasten olisi myös hyvä päästä nimeämään tunteita myös ryhmässä ikäistensä kanssa, jolloin hän huomaa muidenkin kokevan samanlaisia tunteita. Vähitellen lapselle kehittyy valmiudet empatiaan ja hän ymmärtää miltä toisesta tuntuu ja osaa asettua tämän asemaan. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 19-30.)

Tunnekasvatuksessa kasvattajilla on suuri rooli. Aikuinen näyttää omalla toiminnallaan lapselle mallia siitä, miten tunteita käsitellään, ilmaistaan ja miten niiden kanssa selvitään. Aikuisen tehtävänä on tukea lapsen tunteiden kehitystä. Kun lapsi alkaa tunnistamaan tunteita, hän tarvitsee siihen tukea aikuiselta. Kasvattajan tehtävänä on suhtautua avoimesti lapsen kokemuksiin tunteisiin ja se auttaa lasta kasvun myötä tulemaan toimeen tunteidensa kanssa. Kasvattajien on tärkeää opettaa lapsille vastuullisuutta, toisten ihmisten kunnioittamista ja erilaisuuden hyväksymistä, jotta lapsen terve minäkuva vahvistuu. (Österberg 2013.)

Kasvattajalla on tärkeä rooli, koska mikäli hän ei reagoi lapsen tunteisiin eikä lapsi saa vastakaikua, lapsi ei tule tietoiseksi tunteistaan. Tämä estää tunteiden syventymisen ja kehittymisen. Kasvattaja voi auttaa lasta tunne-elämän kehittymisessä parhaiten, jos hän on itse kosketuksissa omiin tunteisiinsa. Lapsi oppii tunnistamaan ne tunteet, joita aikuiset peilaavat omilla tunteillaan. (Puolimatka 2004, 66.) Lapsi voi pohtia omia tunteitaan, mitä hän todella tuntee ja mitä tunteita hänellä on. Tunteiden selventäminen vaatii niiden sisältämien merkitysten ilmaisemista sanallisesti ja niiden tulkitsemista. Lapsella ei ole aluksi sanoja, joten kasvattajan tehtävänä on elää lapsen tunteet hänen kanssaan ja auttaa löytämään sanoja niiden ilmaisemiseen. Lapsi oppii vähän kerrallaan jäsentämään tunteitaan ja erittelemään niitä. (Puolimatka 2004, 66.)

## 2.2 Tunteiden säätely

Tunteiden säätely tarkoittaa kykyämme vaikuttaa siihen, mitä ja kuinka pitkään ja voimakkaasti milloinkin tunnemme. Lähtökohtaisesti sen tehtävänä on pyrkiä suuntaamaan tunteet kohti tasapainotilaa eli homeostaasia, sillä ihmisillä on luontainen tarve kokea mielihyvää ja tasapainoa. Tunteiden säätelykyky on tärkeää ihmisen henkisen hyvinvoinnin ja tasapainon kannalta. Tunteiden säätelykyky liittyy myös vahvasti tasapainoiseen tunne-elämään, vähäisiin kielteisiin ja runsaisiin myönteisiin tunteisiin. Sen tehtävänä on myös huolehtia ihmisen kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista ja toimintakyvystä, pitämällä tunne-elämä joustavana ja avoimena. Tunteiden säätely on myös yhteydessä käyttäytymiseemme ja kieleemme, kuten murrumme surusta, hypimme ilosta ja kihisemme kiukusta. (Kokkonen 2010,19-27.)

Tunteiden säätely on itsesäätelyä, jonka avulla henkilö säätelee tunnereaktioita ja tunteiden näyttämistä ulospäin. Tunteiden ilmaisua voi oppia säätelemään vaikka täysin niitä ei voi hallita. Tunteita voidaan yrittää lievittää, kuten negatiivisten tunnetilojen voimakkuuden kontrollointia. Henkilö voi pyrkiä lievittämään tunteita sisäisesti ja sitä, kuinka paljon ne näkyvät ulospäin. Tunteita voidaan yrittää myös voimistamaan, kuten positiivisten tunnetilojen huomioimista, ylläpitoa ja tämän avulla voimistamista. (Hoffman, Holm & Åhs 2016, 90)

Lasten tunnereaktiot voivat vaihdella eri tilanteissa esiintymistiheyden, -laajuden sekä tunteiden ilmaisemisen suhteen. Tunnereaktioita ovat neurofysiologiset ja biokemialliset, behavioristinen ja kognitiivinen reaktio. Neurofysiologiseen ja biokemialliseen reaktioon kuuluvat autonomisen hermoston säätelemät elintoiminnot, kuten sydämen syke, verenkierto ja hermostolliset reaktiot. Behavioristiseen reaktioon kuuluvat ilmeet, itku, vetäytyminen ja kasvojen ilmeet. Kognitiiviseen reaktioon kuuluu kieli, joka voi olla puhuttuna, kirjoitettuna tai ajateltuna, jolla ihminen kuvailee tunteitaan. Tunteiden säätely siirtyy vanhemmilta lapselle ja tärkeä vaihe on, kun lapsi oppii puhumaan ja pystyy näin viestimään tunteitaan, ajatuksiin ja aikomuksiaan. Lasten osatessa kertoa tarpeistaan ja tunteistaan, hän kykenee säätelemään tunnereaktioitaan tehokkaammin. (Webster-Stratton 2011, 247-248.)

Tunteiden säätelyllä on myös sosiaaliset tavoitteet. Käsite kattaa niin omien tunteiden eli sisäisten tunteiden säätelyn, kuin toistenkin ihmisten eli ulkoisten tunteiden säätelyn. Nämä molemmat ovat tärkeä osa vuorovaikutussuhteiden luonnissa. Ulkoisia tunteita säädellään usein omien tarkoitusperien mukaan. Ihminen pystyy vaikuttamaan toisen tunteisiin positiivisesti, muun muassa lohduttamalla tai kehumalla ja kielteisesti syrjimällä tai loukkaamalla. (Kokkonen 2010, 26-27.) Tutkimuksissa on saatu selville, että lapsuudessa opitun omien tunteiden tiedostamisen, impulssien hallinnan ja empaattisuudella on yhteys parempiin tunteiden säätelytaitoihin aikuisena (Siljamäki 2017, 28).

### 3 Tunteet

Emootio tarkoittaa tunteita ja emotionaalinen kehitys etenee jokaisella lapsella yksilöllisesti. Tunteet vaihtelevat, muuntuvat ja ilmenevät eri tavoin ja niitä on olemassa lukemattomia määriä. Tunteet kuluttavat energiaa ja antavat sitä. Tunteiden tukahduttaminen vie energiaa merkittävästi. Yksiselitteinen nimeäminen on mahdotonta, mutta tunteiden kuvaileminen ja niistä puhuminen on tärkeää, jotta ihmiset voivat oppia ymmärtämään itseään ja toisiaan. (Tunteesta tunteeseen 2013.)

Tunteiden yksi tärkeimmistä ja lajikehityksellisesti vanhimmista tehtävistä on laittaa arkiset tekemisemme henkilökohtaisen hyvinvoinnin kannalta tärkeysjärjestykseen. Tunteet vaikuttavat moniin havaitsemis- ja ajattelutoimintoihimme, sekä edistävät keskittymistä, muistamista ja oppimista. Myönteiset tunteet tukevat luovaa ongelmanratkaisua ja lisäävät päätöksenteon nopeutta ja joustavuutta. Erityisesti meidän on helpompi muistaa ja oppia asioita, joihin yhdistyy jokin tunne. Oppimisen kautta syntyneet ja kulttuurin muovaamat niin sanotut sosiaaliset tunteet, helpottavat arvojen ja normien omaksumista ja mukauttavat ihmisiä kulttuuriin. Sosiaaliset tunteet vaikuttavat myös monin tavoin ryhmien toimintaan. (Kokkonen 2010, 12-13.)

Ihminen tarvitsee tunteita selviytyäkseen. Pelon tunne varoittaa vaarasta, turvallisuuden tunne antaa mahdollisuuden lepoon ja vihan tunne auttaa taistelemaan henkensä puolesta. Tunteet ovat yhtä vanhoja kuin ihmiskunta ja tunteiden koko kirjo on meillä edelleen käytettävissä. Ilman tunteita olisi vaikea kuvitella ihmisten luovan uusia ja ylläpitävän vanhoja ihmissuhteita. Tunteet ohjaavat meitä myös toimimaan moraalisesti oikein ja auttamaan apua tarvitsevia. Kokemukset ja tutkimukset ovat osoittaneet, että ihminen voi paremmin, jos hän kykenee kokemaan, näyttämään ja myös vastaanottamaan erilaisia tunteita. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 8-12.) Kielteisten tunteiden ylikorostaminen on helposti kulttuurisidonnaista. Vaikka kielteisiä tunteita ei tiedosteta ja työestetä, ne ovat kuitenkin olemassa ja vaikuttavat stressaavasti ja jaksamista vähentävästi. (Isokorpi 2004, 10-12.)

Tunteet rakentuvat erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa ja ne voivat tarttua ihmiseltä toiselle. Tunteiden syntymistä ei voi estää, sillä ne vain tulevat ja menevät. Tunteet ovat aina henkilökohtaisia ja todellisia, jonka takia ne ovat sallittuja. Jotta tunteita voidaan säädellä, ne tulee ensin osata tunnistaa. Kaikki tunteet kuuluvat ihmisyyteen. Lapsi, joka on saanut luvan tuntea kaikenlaisia tunteita, alkaa kasvunsa myötä tulla toimeen omien tunteidensa kanssa ja säilyttää positiivisen käsityksen itsestään. Lapsi elää tunteitaan kokonaisvaltaisesti. (Österberg 2013.)

Lapsi ilmaisee tunteitaan maalauksissa, piirroksissa ja askarteluissa (Lummelahti 1995, 104). Tunteet voivat muuttua hetkessä erilaisten tapahtumien myötä. Tunteet ja käyttäytyminen kulkevat käsi kädessä. Tietty tilanne voi kärjistää tunteet ja vuorovaikutus voi muuttua. Tunteiden ja käyttäytymisen yhteyttä pohtiessa, ihminen voi saada uusia näkökulmia ja löytää uusia lähestymistapoja toimintamalleille ja käyttäytymiselle. Tunneilmaisulla on useita yhteiseloja helpottavia tekijöitä. Tunteita ilmaistaan monin eri tavoin. Niitä voi olla hyvin vaikea tulkita, varsinkin jos niiden ilmaisuasussa on ristiriitaisuuksia, esimerkiksi, että ne kertovat muuta kuin kehonkieli antaa ymmärtää. (Österberg 2013.)

Omat tunnekokemuksemme välittyvät usein erilaisten kasvojen ilmeiden kautta. Niiden avulla toisen on helpompi arvata, miltä meistä sillä hetkellä tuntuu ja mitä saatamme tehdä seuraavaksi. Ilmeiden lisäksi myös puheääni, varsinkin sen voimakkuus, nopeus ja äänenväri sekä kehonasento ja liikkeet ovat tärkeä osa tunneilmaisua. Ihmiset ovat erilaisia ja siksi jokainen voi tuntea samoissa tilanteissa erilaisia tunteita. Toiset voivat puhua paljon jännittävissä tilanteissa ja toiset ovat aivan hiljaa. Ihminen voi itse vaikuttaa siihen, kuinka ilmaisee tunteensa. Joskus tunteet voivat tuntua kehossa fyysisinä oireina, kuten mahakipuna tai kivun tunteena. Jokainen ihminen kokee niin mukavia kuin haastaviakin tunteita. Välillä tunteiden käsittelemiseen tarvitaan toista ihmistä sekä neuvoja ja tukea. Tunteisiin liittyvät myös mielialat, joka on pidempikestoinen määritelmä tunteille. (Väestöliitto 2017.) Tunteet eroavat mielialoista

siten, että ne kestävät usein lyhyemmän aikaa ja ovat voimakkaampia ja saavat alkunsa tietyllä hetkellä, johtuen jostain laukaisevasta tekijästä. Mielialat ovat taas miedompia ja pidempi kestoisia tunnetiloja, joiden syntyhetkeä, syitä ja kohdetta on hankalampaa täsmällisesti tunnistaa. (Kokkonen 2010, 14-16.)

### 3.1 Positiiviset tunteet

Positiiviset tunteet saavat lapsen tuntemaan olonsa turvalliseksi. Tällaiset tunteet rohkaisevat tututumaan uusiin tilanteisiin ja ihmisiin, ne kannustavat lasta luottamaan, olemaan vastaanottavainen, avoin ja haavoittuvainen. (Oliver & Wright 1998, 12.) Positiivisiin perustunteisiin kuten iloon on kehittynyt pitkälti vain yksi kasvojen ilme, joka on hymy. Sen kautta ilmaistaan useimpia positiivisia tunteita kuten innostusta, tyytyväisyyttä, kiitollisuutta, ylpeyttä ja rakkautta. Positiivisten tunteiden yksi tärkeimmistä tehtävistä on olla vastalääkkeenä negatiivisille tunteille. Tutkimusten mukaan ihmiset kokevat enemmän positiivisia kuin negatiivisia tunteita. Positiiviset tunteet laajentavat ajattelua ja lisäävät joustavuutta ongelmanratkaisutilanteissa. (Rantanen 2011, 76-81.)

#### 3.1.1 Ilo

Ilon tunteet ovat yhteydessä jokapäiväisten tarpeiden tyydyttämiseen. Ilon tunteeseen sisältyy innostuneisuus, huojenus, mielihyvä, rentous ja onni. Lisäksi ilon tunne on yhteydessä kattavan motivaation, mielekkyyden ja tarkoituksellisuuden löytymiseen. Kun mielekkyys ja tarkoituksen tunne on elämässä, niin elämänilo on kestäväällä pohjalla. Välillä mielekkyyden tunnetta voi joutua etsimään. Omien arvojen mukainen toiminta lisää tyydytystä kun taas arvojen vastainen toiminta syö elämäniloa. (Ilo 2017.)

#### 3.1.2 Toivo

Toivo on tunne, joka tapahtuu negatiivisten tunteiden aikana. Siinä tuntee toivoa tilanteesta, jossa ilmenee jotain parempaan viittaavaa. Toivon vastapainona on epätoivo, jolloin tuo tunne katoaa. Toivo aktivoi meitä tekemään suunnitelmia, joiden avulla päästään eteenpäin tavoitteisiin. Toivon merkitys suoriutuskyvylle on selvä, iun ihminen säilyttää toivon, hänen toimintakykynsä säilyy vaikeissakin tilanteissa. (Rantanen 2011, 293.) Kun ihminen on toiveikas, hänellä on selkeä tavoite. Toivoon liittyvät myönteiset tunteet ovat tärkeitä sekä fyysistä- että psyykkistä terveyttä edistäviä tekijöitä. (Hari & Nummenmaa 2017.)

#### 3.1.3 Onnellisuus

Onnellisuus tuntuu hyvältä tai on hyvää. Kaikkia onnellisuuskäsityksiä yhdistää jonkinlainen positiivinen tuntemus. Onnellisuus on henkilön lyhyempi tai pidempiaikainen tila, joka tulee esille positiivisena ja sitä pidetään tavoittelemisen arvoisena tilana. (Martela 2014.)

### 3.1.4 Rohkeus

Rohkeus on tunne, jolloin ihminen tekee oikeita asioita pelostaan huolimatta. Lapset ajattelevat rohkeuden selkeämmin. Lasten elämässä rohkeuden määrästä kisataan, muun muassa, kuka uskaltaa hypätä korkeimmalta tai kuka uskaltaa puolustaa kiusattua. Aikuisen asemassa rohkeuden määritelmä muuttuu. Aikuisena rohkeana oleminen on haastavaa nykypäivän paineiden alla. Rohkeus voi tarkoittaa riskien ottamista, uuden asian kokeilemistä tai positiivista ajattelua. (50 tapaa olla rohkea 2016.)

### 3.1.5 Hyväolo

Aistien avulla ihmiset kokevat erilaisia nautintoja. Monet aistien kautta koetut kokemukset ovat pohjana monille myönteisille tunteille ja niiden avulla saadaan erilaisia tunnekokemuksia. Jo lapsena opimme asioita juuri aistien avulla, maistamalla, haistamalla, katselemalla, kuuntelemalla ja koskettelemalla, eikä asia muutu aikuisenakaan. (Rantanen 2011, 295.)

### 3.1.6 Rakkaus

Rakkaus voidaan määritellä hyvin eri tavoin, joillakin näistä voi olla negatiivinen leima. Elämässä on monia tapoja rakastaa ja tuntea itsensä rakastetuksi. Rakkaudella on myös tuhansia muotoja, merkityksiä ja tapoja ymmärtää se. (Valittu kaukorakkaus 2017.) Rakkaus voi tarkoittaa erilaisia tunteita huumavasta rakastumisen kokemuksesta, pitkäkestoiseen myötätunnon, kiintymyksen ja kiitollisuuden tunteisiin. Rakkaus onkin yleissana, jonka alla on useita erilaisia tunteita. Ihminen voi rakastaa lähes tulkoon mitä vaan, lapsia, kotia, ystäviä, työtä, harrastuksia tai maailmankaikkeutta. Ihminen voi myös tuntea eritasoisia rakkautta eri asioihin. (Rantanen 2011, 296.)

## 3.2 Negatiiviset tunteet

Negatiivisiin perustunteisiin kuten suruun, vihaan, pelkoon ja inhoon yhdistetään usein selkeät kasvojen ilmeet. Negatiiviset tunteet ovat mielen kipua. Negatiiviset tunteet suojelevat elämää, vaikka usein sitä kokiessaan ihmiset toivoisivat niiden vain katoavan. Se voi saada aikaan ennennäkemätöntä kasvua, suurempaa kärsivällisyyttä ja arvostusta sitä kohtaan mitä meillä jo on. Se pakottaa meidät muutamaa tahtia, arvioimaan tavoitteita, kehittämään toimintamalleja sekä kokeilemaan uusia lähestymistapoja. Negatiiviset tunteet syntyvät usein silloin, kun asiat eivät mene tahtomamme mukaisesti. Negatiivisiin tunteisiin sisältyy myös paljon positiivista. Kaikki tunteet on kehittyneet joltain tarkoitusta varten. Negatiivisten tunteiden kautta voidaan synnyttää positiivisia tunteita. (Rantanen 2011, 74-76.) Negatiiviset tunteet saavat ihmiset varuilleen ja kiinnittämään enemmän huomiota ympäristöön. Pelko saa ihmiset piiloutumaan, pakenemaan ja suojautumaan, suuttumus taas antaa voimaa toimia ja kohdata uhkaava tilanne. (Oliver & Wright 1998, 13.)

### 3.2.1 Viha

Yksi voimakkaimmista tunteista on viha. Viha on ristiriitainen tunne ja se voi ilmetä muun muassa ärtyisyytenä, kiukkuna, vihamielisyytenä, vihaamisena ja hallitsemattomana raivona. Viha koetaan negatiiviseksi tunteeksi, sillä se on ainoa tunteista joka voi olla vaarallinen myös muille. Haukkuminen, lyöminen ja pureminen ovat esimerkkejä siitä, miten jotkut ihmiset purkavat vihaansa. (Rantanen 2011, 127-141.) Vihasta käytetään usein myös nimitystä aggressio. Fyysisesti viha näkyykin ihmisen kehossa jännittyneinä lihaksina, nousseena verenpaineena ja adrenaliinin kehittymisenä. (Viha 2017.) Vihan avulla voidaan pyrkiä positiivisten asioiden tavoitteluun. Viha on aktiivinen, ulospäinsuuntautuva tunne, joka tähtää välillä myös positiivisiin asioihin, vaikka vihainen ihminen voikin lähestyä asiaa aggressiivisemmin. Esimerkiksi urheilijoilla viha voi olla se voima, jolla puristetaan voitto kotiin. Viha vaikuttaa myös päätöksen tekoon ja usein vihainen ihminen tekee nopeita päätöksiä. (Rantanen 2011, 127-141.)

### 3.2.2 Inho

Inho voi olla erittäin voimakas kokemus. Se voi tuntua oksettavana tai pyörryttävänä tunteena. Usein inho kuitenkin tuntuu lievästi ja kerkeää kadota jo ennen kuin siihen on ehtinyt kiinnittää huomiota. Inholla on suuri rooli moraalin kehityksessä. Moraalisen inhon kohteita ovat muun muassa valehtelu, tekopyhyys ja epäreiluksi koettu toiminta. Inho tuntuu lähtökohdaisesti negatiiviselta, sillä emme halua kokea sitä lisää. Inho on myös tunne, jota on vaikea sammuttaa, kun se on kerran herännyt. Inho ja varsinkin moraalinen inho on vahvasti sosiaalinen tunne. Moraalinen inho tapahtuu juuri ihmisten välisissä toiminnoissa. Inho myös tarttuu ja leviää laajalle alkuperäisestä aiheuttajastaan. (Rantanen 2011, 143-155.)

### 3.2.3 Suru

Suru on tunne, joka herää, kun menetämme jotain meille tärkeää. Suru liittyy usein merkityksellisiin ihmissuhteisiin. Suru voi esiintyä aina alakuloisuudesta viiltävään tuskaan. Se voi muuntua mielialaksi ja pitkäkestoiseksi jopa masennukseksi. Surun tarkoitus on hidastaa vauhtia ja järjestää ajatuksia uudelleen menetyksen jälkeen. (Rantanen 2011, 157-170.) Suru on jokaiselle henkilökohtainen kokemus. Jokainen ihmisen käsittelee omaa suruaan eritavalla ja jokaisella on siihen myös oikeus. (Suru seuraa usein menetystä 2017.) Suremisen prosessi ei ole pysähtynyt ja vakaa, vaan tunteet vaihtelevat sen aikana. Suru nostaa mieleen menetykseen liittyviä mielikuvia, muistoja ja ajatuksia. Suruun liittyvillä kasvonilmeillä, äänenpainoilla ja eleillä on tärkeä sosiaalinen merkitys, sillä ne varmistavat, että ihmisen saa tarvitsemansa avun ja huomion. Suru on arvokas tunne, jolla on oma paikkansa ja tehtävänsä. Lähtökohdaisesti suru poistuu suremalla, mutta kuten aina elämässä, surusta on päästävä eteenpäin. (Rantanen 2011, 157-170.)



### 3.2.4 Pelko

Pelko on yksi perustunteista, joka on helppo tunnistaa ihmisten kasvoista. Pelko lisää energiaa, mutta pienentää mieltä. Se aktivoi pakenemaan, mutta rajoittaa samalla ajatuksiamme keskittymään vain pakenemiseen ja kaikkea muuta on vaikeaa ajatella. Pelko lisää stressihormonien määrää elimistössä ja salpaa mielikuvituksen ja luovuuden. (Rantanen 2011, 172.) Pelko kohdistuu aina johonkin konkreettiseen asiaan, joka voi olla todellinen tai mielikuvituksen tuote. Pelko ja ahdistuneisuus on kovin samanlainen tunne, mutta ahdistuneisuuteen ihminen ei tiedä syytä. Fobia on äärimäinen pelkotila jossa ihminen välttää kaikin mahdollisin keinoin pelkäämäänsä asiaa ja joka vaikuttaa jokapäiväiseen elämään. (Oliver & Wright 1998, 97-101.)

### 3.2.5 Kateus

Kateus voi kohdistua materiaaliseen tai aineettomaan kohteeseen. Kateus voi vallata mielen, vaikka haluaisit iloita toisen puolesta. Ihminen, joka kokee kateutta, ei pysty myötäelämään toisen iloja, vastoinikäymisiä tai vaikeuksia. Tilanteessa ihminen miettii ja keskittyy vain siihen, mitä häneltä puuttuu. Kateuden kestäessä pitkään, se voi lamauttaa toimintakykyä ja viedä elämän ilon. (Kateus 2017.) Kateus herää, kun toisella on jotain, mitä itse haluaisit. Se saa tuntemaan alempiarvoiseksi ja laskee statusta. Kateus kohdistuu konkreettisesti aina ihmisiin, eikä esineisiin, jonka takia koet kateutta toiselle ihmiselle. Kateutta on vaikea tunnistaa, sillä sen myöntäminen on haastavaa ja usein sitä peitellään muilla tunteilla. Kateus voi aiheuttaa kiukkua ja saada ihmisen tuhoamaan toisten menestystä tai saada ihmisen työskentelemään sisukkaasti haluamiensa asioiden eteen. (Rantanen 2011, 173.)

### 3.2.6 Ikävä

Ikävä tunteena on kaipausta, kaipuuta tai kaihoa jonnekin tai jonkun luokse. Kaiho sisältää usein positiivisia muistoja, jotka herättävät kaipausta. Tunteena ikävä voi olla raskas ja todistaa sen, että ikävöimämme asia on meille merkityksellinen. Ikävä voi saada ihmiset toimimaan ja hakeutumaan ikävän kohteen luokse. Ikävän kohde voi olla joskus myös saavuttamattomissa. (Ikävä 2017.)

## 3.3 Moraali ja empatia

Moraali viittaa hyvän ja pahan sekä oikean ja väärän erotteluun toiminnan yhteydessä. Oikeaa ja väärää voidaan tarkastella sekä yhteiskunnan asettamien säästösten perusteella että filosofisin pohdinnoin. Moraalin kehityksessä voidaan erottaa eri ulottuvuuksia, joita ovat moraaliarvot, tunteet sekä käyttäytyminen. Nämä osa-alueet voivat olla myös ristiriidassa keskenään. Freudin mukaan omatunto syntyy vanhempien luomista sosiaalisista ihannekuvista ja niistä rajoista, joita he asettavat lapsilleen. Lapsi oppii omantunnon avulla määrittelemään

toimintaansa oikeaksi ja vääräksi. Piagetin mukaan moraalissa keskeistä ovat yksilön oikeudentaju ja kunnioitus yhteisön sääntöjä kohtaan. Hänen mukaansa lapsen moraalinen kehitys alkaa noin viisivuotiaana. Kohlbergin teorian mukaan moraalinen kehitys on osa sosioemotionaalista kehitystä, jossa kognitiivisella kehityksellä on tärkeä sija. Kohlberg jakaa moraalisen kehityksen kolmeen tasoon, jotka kaikki ovat kaksivaiheisia. Kukin yksilö käy kaikki vaiheet läpi. (Ojanen ym. 2013, 171.)

Minäkäsitys muodostuu, kun lapsi on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa ja lapsen sisäisessä häneen kohdistuvaa käytöstä, niin vanhemmiltaan kuin muiltakin henkilöiltä. Minuus ja minäkäsitys muodostuvat, kehittyvät ja muokkaantuvat elämän aikana. (Ojanen ym. 2013, 82-84.)

Empatia on moraalinen tunteisiin viittaava ulottuvuus. Sillä tarkoitetaan kykyä ymmärtää toisen tunteita ja eläytyä niihin. (Ojanen ym. 2013, 172.) Empatian taustalla on kyky tunnistaa, nimetä ja ilmaista tunteita (Empatiataidot 2017, 73). Yksinkertaisimmillaan empatia tarkoittaa kykyä asettua toisen asemaan. Lasten empatiakyky kehittyy omaan tahtiinsa. Lapsi ymmärtää kolmevuotiaana joissakin tilanteissa, että toisen tunteet ovat eri kuin hänen omansa. Hän alkaa kokea empatiaa toisen tunteita kohtaan ja osaa vastata niihin tavalla, joka on irti hänen omasta tunnetilastaan. Neljävuotiaana lapsi ymmärtää, että samassa tilanteessa ihmisillä voi olla erilaisia tunteita. (Keltikangas-Järvinen 2012, 62.) Empatia taitoja voidaan myös opettaa. Usein ristiriidat ja väärinymmärrykset johtuvat siitä, että emme kuuntele ja ymmärrä mitä toiset meille sanovat. Empatia taidoista on apua juuri ristiriitatilanteissa sekä hyötyä yhteiselämässä toisten ihmisten kanssa. (Empatiataidot 2017, 73.)

#### 4 Varhaiskasvatus

Varhaiskasvatus muodostuu kokonaisuudesta, jossa painottuu pedagogiikka. Siihen kuuluu lapsen suunnitelmallinen ja tavoitteellinen kasvatus, opetus sekä hoito. Sitä voidaan toteuttaa päiväkodissa, perhepäivähoidossa tai esimerkiksi kerho- ja leikkitoiminnassa. (Varhaiskasvatus 2017.)

Päivähoitoa voivat saada lapset, jotka eivät ole oppivelvollisuusikäisiä. Lisäksi mikäli erityiset olosuhteet vaativat, eikä hoitoa ole muuten järjestetty, myös vanhemmat lapset voivat saada päivähoitoa. Varhaiskasvatuksen tavoitteena on tukea lapsen iän ja kehityksen mukaista kasvua, kehitystä, terveyttä ja hyvinvointia. Lapsen yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen, lapsen toimimisen edistäminen vertaisryhmässä sekä ohjaaminen eettisesti vastuulliseen toimintaan, toisen ihmisten kunnioittamiseen ja yhteiskunnan jäsenyyteen ovat varhaiskasvatuksen tavoitteena. Tavoitteena on myös varmistaa lapsen mahdollisuus osallistua ja saada vaikuttaa itseään koskeviin asioihin. Varhaiskasvatuksessa tavoitteena on toimia yh-

dessä lapsen sekä lapsen vanhemman tai muun huoltajan kanssa lapsen tasapainoisen kehityksen ja kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin parhaaksi sekä tukea lapsen vanhempaa tai muuta huoltajaa kasvatustyössä. (Varhaiskasvatustilaki 19.1.1973/36.)



Kuvio 1: Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan viitekehys (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016)

Kokonaisvaltaisuus kuvaa varhaiskasvatuksen pedagogista toimintaa ja sen toteuttamista. Varhaiskasvatuksen keskeisenä toimintatapana on leikki. Leikki edistää lapsen kehitystä, oppimista ja hyvinvointia. Lapsen oppivat säätelämään tunteitaan ja tahtomistaan sekä huomioimaan toisten näkökulmia, kun he leikkivät ryhmässä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 38-39)

Lapsilla on oikeus saada monipuolisia kokemuksia eri oppimisen alueista. Kielten rikas maailma tuo esille varhaiskasvatuksen tehtävän, jonka tarkoitus on vahvistaa lasten kielellisten taitojen ja valmiuksien sekä kielellisen identiteetin kehittymistä. Kielen avulla lapsi on vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja toimii erilaisissa tilanteissa. Musiikillista, kuvallista, sanallista

ja kehollista ilmaisu tuetaan varhaiskasvatuksessa eri keinoin. Varhaiskasvatuksessa monipuolinen taiteellinen ilmaisu mahdollistaa lapsia havaintojen, tunteiden ja luovan ajattelun näkyväksi tekemiseen. Lapset kohtaavat varhaiskasvatuksessa erilaisia tapoja ajatella ja toimia. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tuoda esille lähiyhteisöjen monimuotoisuutta ja harjoitella siinä toimimista. Eettistä ajattelua pohditaan lasten kanssa esiin tulleissa tilanteissa. Oppimisen alueena tutkin ja toimin ympäristössäni tarkoituksena on antaa lapsille valmius havainnoida, jäsentää ja ymmärtää ympäristöään. Matemaattinen ajattelu, ympäristökasvatus ja teknologiakasvatus sisältyvät tähän. Lukukäsitteen kehittymistä tuetaan erilaisissa vuorovaikutteisissa tilanteissa, kuten leikin avulla. Monipuolinen liikkuminen on tavoitteena varhaiskasvatuksessa. Liikkuminen on tärkeää lapsen kasvuun, kehitykselle, oppimiselle ja hyvinvoinnille. Ryhmässä liikkuminen kehittää lasten sosiaalisia taitoja. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016, 40-46.)

Aimo-aasi ja kadonneet soittimet- peli tukee monipuolisesti eri oppimisen alueita. Pelissä toimitaan ryhmänä, joka lisää vuorovaikutuksellisuutta. Lapsi pääsee kertomaan, nimeämään ja näyttämään tunteita sekä olemaan vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Lisäksi pelissä on erilaisia pieniä tarinoita, joita lapset pääsevät kuuntelemaan. Lautapeli on yksi työtapana tutustua tunteisiin erilaisin keinoin, niin musiikillisesti, sanallisesti kuin kehollista ilmaisu käyttäen. Pelissä päästään kokemaan eri tavalla tunteita: Sanoittamalla, toiminnallisesti tekemällä tai kehoa apunaan käyttäen. Pelissä seikkaillaan metsässä ja siinä on metsään liittyviä tehtäviä ja tarinoita. Matemaattisia käsitteitä pystyy pelissä käsittelemään esimerkiksi laskemalla löydettyjä soittimia.

## 5 Tunne-elämän kehitys

Varhaislapsuuden aikainen kehitys on perusta myöhemmin opittaville tiedoille ja taidoille. Lapsi kehittyy jatkuvasti ja hän oppii jopa nukkuessaan. Pienellä lapsella on todettu olevan jo syntymästään valmiudet havaitsemiseen, muistamiseen ja oppimiseen. Kuullessaan puhetta lapsi oppii erottelemaan äidinkieltä merkityksellisiä piirteitä. Lapsi tarvitsee kehittyäkseen säännöllistä ja pitkäkestoista toimintaa, joka muuttuu ajan myötä haasteellisemmaksi. Lapsen tiedot ja taidot kehittyvät jossakin kehityksellisessä ympäristössä ja niissä vaikuttavissa vuorovaikutussuhteissa, niitä ovat esimerkiksi koti, päiväkotitoi ja sukulaisten luona vierailu. Kehitystä eteenpäin vievät myös eri esineiden parissa tapahtuva tutkiminen, kokeilu ja kuvitteellinen toiminta. Lapsen perusturvallisuuden tunne syntyy luottamuksesta häntä hoitaviin aikuisiin. Tarvitsemme tietoa lapsen havaintojen, kielen ja muistin kehityksestä, syy- ja seuraussuhteiden havaitsemisesta sekä lapsen käyttäytymisestä ongelmaratkaisutilanteissa, jotta ymmärrämme lapsen tapaa jäsentää ympäröivää maailmaa. Aikuiset muokkaavat omalla toiminnallaan lapsen elinympäristöä niin kotona kuin päivähoitossakin. (Aaltonen, Lehtinen, Leppänen, Peltonen, Tarvo, Tuunainen & Viherä-Toivonen 2008, 8.)

Keskeinen osa lapsen kasvua on oppia tunnistamaan ja ilmaisemaan tunteita. Lapsi oppii vähitellen tunnistamaan erilaisia tunteita ja sitä kautta jäsentämään niitä. Jokaiselle tunteelle tulee antaa nimi. Lapsi kokee ja elää tunteet kokonaisvaltaisesti. Lapsi alkaa ymmärtämään mitä tarkoittaa, kun on iloinen, surullinen, vihainen tai jännittynyt. Lapsi voi ilmaista tunteitaan monin eri tavoin, kuten esimerkiksi elein, ilmein ja sanoin ja hänelle tulee tarve alkaa ilmaista tunteitaan. (Österberg, 2013.) Lapsi ilmaisee tunteitaan esimerkiksi maalauksissa, piirroksissa ja askarteluissa (Lummelahti 1995, 104). Ei ole olemassa oikeita ja vääriä tunteita, vaan jokaisella on oikeus tuntea kaikenlaisia tunteita. Pienen lapsen voi olla vaikea tulkita näkemäänsä ja sanoittaa tunteita. Lapsella tunnetaidot kehittyvät ja niiden kehittymiseen tarvitaan erilaisia vuorovaikutustilanteita (Österberg, 2013.)

Ikätaso	Tunteiden kehitys
0-1-vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sanatonta tunneilmaisua</li> <li>- Ilmaisee tunteitaan hymyilemällä ja itkemällä, ilmeillä, ääntelyillä, huiptomalla, potkimalla.</li> <li>- Pelko vieraista ihmisistä eli vierastamisvaihe</li> </ul>
1-2-vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lapsen yksilöllinen temperamentti esille</li> <li>- Rajojen asettamisesta näytetään tunteita tahtona ja kiukkuna</li> <li>- Pelko vanhempien menettämisestä, mustasukkaisuus kun oivaltaa vanhempien olevan olemassa muitakin varten</li> </ul>
2-3-vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lapsi voi osoittaa myötätuntoa muita kohtaan</li> <li>- Vaikea ottaa huomioon ja ymmärtää toisten ajatuksia ja tunteita</li> <li>- Suuria tunteita vaikea hallita ja kuvailla, tunteet vaihtelevat nopeasti</li> <li>- Ilo, pettymus, rakkaus, hämmästyminen, suru, pelko</li> <li>- Pelko äidistä eroon joutumisesta</li> </ul>
3-4-vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voi jo tunnistaa, tiedostaa ja ottaa huomioon toisten tunteita</li> <li>- Voi lohduttaa</li> <li>- Oppii nimeämään erilaisia tunteita aikuisen avustuksella</li> <li>- Osoittaa rakkautta ja ihailua vanhemmilleen</li> </ul>
4-5 -vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ihastuminen tai mustasukkainen aikuista kohtaan</li> <li>- Pelkoja: mielikuvitus ja painajaiset</li> <li>- Tärkeää jakaa aikuisen kanssa vaikeat tunteet</li> <li>- Huomioi muiden tunteet ja toiveet</li> <li>- Osoittaa myötätuntoa, lohdutusta ja houkutella toisia paremmalle tuulelle</li> <li>- Moraalikäsitys kehittyy</li> </ul>

5-6-vuotiaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tunteiden ailahtaminen</li> <li>-Itsekritiikki</li> <li>-Pelkoja epäonnistumisesta</li> <li>-Voi pahoittaa mielen herkästi</li> <li>-Pukee tunteitaan sanoiksi</li> <li>-Moraalinen käsitys ja tunteet kehittyvät</li> <li>-Hyvän ja pahan eron pohtimista</li> </ul>
--------------	---

Taulukko 1: Tunteiden kehitys (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017)

Lapsen oppiessa ilmaisemaan tunteitaan, hän alkaa opetella niiden säätelyä. Kun lapsi harjoittelee tunteiden säätelyä, tärkeässä roolissa on leikki. Leikin kautta lapsi oppii tunnistamaan uusia ja vaikeitakin tunteita. Kun lapsi saa toimia itselleen mielekkäällä tavalla, hän alkaa ilmentää tunteitaan. Erilaisissa vuorovaikutustilanteissa lapsi oppii liittämään tunteita tiettyihin tilanteisiin. Vuorovaikutuksessa lapsi oppii myös huomaamaan, että muutkin voivat tuntea kuten hän. Lapsen empatiakyvyn alkaessa kehittyä, hän alkaa oppimaan sekä ymmärtää miltä toisesta tuntuu. (Haapasalo & Kirkkopelto 2013, 6.)

Tunnetaitojen opetteluun löytyy tilanteita ihan joka päivä. Avoin, hyväksyvä ilmapiiri, jossa lapsi tuntee olonsa turvallisesti ja jossa hän tulee kuulluksi, edistää näiden taitojen opetteluun. Lasta on hyvä muistuttaa siitä, että virheet ja erehdykset kuuluvat elämään ja tekevät ihmisestä inhimillisen, virheistä yleensä opitaan jotain. Realistinen käsitys omasta itsestä sekä sosiaalinen joustavuus ovat empatiakyvyn ja moraalin kehittymisen edellytyksiä. Lapsen omatuntoa herätellään, kun yhdessä pohditaan ratkaisuja pulmallisiin tilanteisiin ja pohditaan valintojen seurauksia itselle, kanssaihmisille ja luonnolle. (Österberg 2013.)

## 6 Peli oppimisen tukena

Toiminnallisuus ja kokemuksellisuus ovat oleellisia tekijöitä lapsen ollessa oppijana. Elämykset vaikuttavat oppimisprosessiin ja ne lisäävät myös motivaatiota ja aktiivisuutta. Lisäksi ne vaikuttavat tiedon varastoitumista muistiin. Vuorovaikutus muiden kanssa on tärkeää oppimistapahtumassa. (Lummelahti 2001, 39-40.)

Lapsi harjoittelee leikeissä ja peleissä oppimaan asioita. Samalla hän saa vahvistusta taidoilleen ja tiedoilleen. Mielihyvän tunne edistää oppimista ja leikkien sekä pelien yhteydessä kognitiiviset taidot, kuten ajattelu, muisti ja kieli kehittyvät. Peleissä ja leikeissä on kokeilemista, ongelmanratkaisua, ajattelua ja ymmärtämistä. Näitä asioita tarvitaan juuri oppimiseen. (Kalajoki 2017.) Leikkiminen on yksi tehokkaimpia tapoja nopeuttaa oppimista (Järvelä 2014, 121).

Leikillinen oppiminen koostuu leikillisyydestä, luovuudesta, tarinallisuudesta, yhteisöllisyydestä, kehollisuudesta, mediarikkaudesta ja oppimisen ilosta. Pelissä leikillisyyks voi ilmetä pelielementtien rakentelussa tai vuorovaikutuksessa sanaleikkinä ja yhteisen huumorin rakentamisena. Oppiminen itsessään on luova prosessi ja luovuus on mielikuvituksen sallimista, mahdollisuusajattelua sekä luovaa ongelmanratkaisua. Tarinoilla tehdään uusista ja ongelmallisista asioista ymmärrettäviä ja luodaan jännityksen tunnetta. Oppiminen tapahtuu vuorovaikutuksessa ja on näin sosiaalista. Yhteisölliset pelit, pelien yhteisöllinen tekeminen ja pelaaminen tukevat oppimista ja tiedon rakentumista. Koko keho on mukana oppimisessa, koska keho viestii tunteita. Keholliset pelit ja liikunnalliset pelilliset prosessit ovat esimerkkejä oppimisprosesseista, joissa kehollisuus on otettu huomioon. Oppimisen ilo pitää sisällään useita tunteita, jotka on koettu oppimista edistäviksi. (Kangas, Kopisto & Krokfors 2014, 84-85.)

Gonzagan yliopistossa tehdyn tutkimuksen mukaan on myös saatu selville, että pelit voivat nopeuttaa oppimista. Tutkimuksessa oli mukana kortti- ja lautapelejä ja niiden tarkoituksena oli tutkia 7-10-vuotiaiden lasten oppimista. (Charlton, Williams & McLaughlin 2005, 70-72.) Hyvin suunnitellut ja valmistetut pelit tukevat lapsen kehittymistä monipuolisesti. Yhdessä pelattaessa lapsi oppii odottamaan vuoroaan, seuraamaan muiden pelaajien ratkaisuja sekä antamaan toisille pelaajille mahdollisuuden pelata samalla pelillä. Yhdessä koettu pelin lopputulos tuo ilon tunteen lapsille. (Lummelahti 1995, 71.) Pelin pelaaminen on vuorovaikutteista toimintaa. Keskittyminen peliin tuo pelikokemuksen, jolloin aivot sulkevat muut ärsykkeet pois. Mielenkiintoista peliä pelatessa aika kuluu helposti huomaamatta. (Vuorela 2007, 21-23.) Järvilehto kirjoittaa (2014, 122) pelien toimivan optimaalisena alustana psykologisten tarpeiden tyydyttämiselle. Aikuisen tehtävänä on varmistaa pelin sopivuus lapsen ikätasolle, jotta peli on kiinnostava lapselle. Lapsen kehitystä eivät edistä liian vaikeat tai helpot pelit. (Kalajoki 2017).

## 7 Tutkimus

### 7.1 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyönämme on kehittää lasten tunnekasvatusta tukeva lautapeli. Työmme päätutkimuskysymys on:

- Miten peli toimii käytännössä?

Tutkimme pelin toimivuutta ja sen ympärille laadimme alakysymyksiä, että saamme kehitystä pelistä tietoa. Alakysymykset ovat:

- Miten peli toimii työvälineenä?
- Mitä muita taitoja peli kehittää
- Millaisia kehittämistarpeita pelissä on?

## 7.2 Aimo-aasi ja kadonneet soittimet

Suunnittelimme ja kehitimme Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-lautapelin (kuvio 1), joka on tarkoitettu 3-5-vuotiaille lapsille. Peliä voi pelata lapsi yksin aikuisen kanssa tai enimmillään viisi pelaajaa kerrallaan. Peliin sisältyy pelilauta, tehtäväkortteja, jokaiselle pelaajalle jaettava tunnekorttipakka sekä erilaisia soittimia, jotka on laitettu kahteen osaan palapelin muodossa. Pelin edetessä ja tehtäviä tehdessä soittimista kootaan kokonaisia soittimia. Tehtäväkortteja on neljää eri väristä ja erivärit kertovat minkälainen tehtävä on kyseessä. Oransseissa korteissa, tehtävässä on liikettä, violeteissa korteissa sanoittamista, vihreissä korteissa kuvia ja sinisissä korteissa on tarina. Pelissä edetään pyörittämällä pelilaudan keskellä olevaa nuolta vuorotellen pelaajien kesken. Nuoli osoittaa, minkä värisen tehtäväkortin pelaaja nostaa. Pelaaja suorittaa tehtävän joko yksin tai kaikkien pelaajien kanssa yhdessä, tehtävästä riippuen. Jokaisesta tehdystä tehtävästä pelaaja saa nostaa soitinpussukasta yhden palan ja asettaa sen kaikkien näkyville. Aikuinen on pelissä tukena lukemassa korttien tekstit tai selvittämässä tehtävää. Kun kaikki soittimet on kerätty, peli päättyy. Peliä voidaan helpottaa, vähentämällä kerättävien soittimien määrää tai jättämällä pois tehtäväkortteja.



Kuvio 2: Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-tunnelautapeli



Pelissä on juoni. Pelintekijä voi suunnitella pelin juonen, mutta pelaaja luo tarinan, mitä todella tapahtui. (Vuorela 2007, 29). Pelin alussa luetaan lyhyt teksti, jossa kerrotaan mitä ollaan tekemässä. Tekstissä kerrotaan näin: Aimo-aasilla on orkesteri ja heillä on tulossa iso konsertti. Edellisenä päivänä iskee myrsky, joka kadottaa ja hajoittaa soittimet. Auta Aimo-aasia ja hänen ystäviään etsimään ja kokoamaan soittimet, että saadaan konsertti järjestettyä. Konsertin kaikki soittimet kerätään yhdessä jokaisen pelaajan kesken. Halusimme, että pelissä on selkeä tavoite ja tässä pelissä se on orkesterien soittimien kerääminen.

Pelissä olevien tehtäväkorttien ideoinnissa vahvassa roolissa oli päiväkodin arkisia tapahtumia, jotka ovat muokattu pelin teemaan sopiviksi. Tarinoissa tapahtumia käydään läpi orkesterin eläinten avulla. Liikunnallisten korttien ideoinnissa pyrittiin tukemaan kehonhallintaa ja miten tunteet näkyvät kehossa. Sanoittamisen tehtävissä pyrimme käymään monipuolisesti eri tunteita. Kuvallisissa tehtäväkorteissa halusimme kuviin oikeita lapsia näyttämään eri tunteita.

Aimo-aasi ja kadonneet soittimet- peli on tarkoitettu tukemaan tunnetaitojen oppimista. Pelissä tehtävät ovat leikinomaisia ja osa tehtävistä on pyritty kehittämään sellaisiksi, että ne ovat lähellä päiväkodin arkitilanteita. Suunnitelmassamme pelissä yhdistyy yhdessä tekeminen sekä oman osaamisen ja tiedon käyttäminen. Lisäksi pelissä on selkeä tavoite, joka motivoi pelaamaan. Pelin tehtävien tarkoituksena on saada lapsi aktiiviseksi toimijaksi, näin pelissä on myös toiminnallisia tehtäviä. Pelissä aikuisen rooli on käsitellä pelissä esiin tulevia tunteita tehtäväkorttien avustuksella. Aikuinen ei anna valmiita vastauksia, vaan kysymysten kautta auttaa lasta miettimään vastauksia.

Tehtäväkorttien tekemisessä halusimme valita tunteita, joita lapsi kokee päiväkodissa. Pelissä käsitellään eri tehtäväkorttien muodoissa muun muassa iloa, surua, vihaa, kateutta, empatiaa ja ikävää. Tehtäväkorteissa tunnistetaan tunteita luonnollisten kuvien avulla. Pelissä ei ole vastauksia ja näin ollen väärä vastaus ei ole. Jokaisen lapsen tunteet ja ajatukset ovat oikeita.

### 7.3 Tutkimuksen menetelmät

Opinnäytetyömme on laadullinen opinnäytetyö. Laadullisen tutkimuksen ideana on löytää aineistosta jotakin uutta ja ennen havaitsematonta (Hyvärinen, Nikander & Ruusuvaara 2010, 16). Laadullisessa tutkimuksessa haastatellaan usein valittuja henkilöitä ja haastattelussa käytetään avoimia kysymyksiä tai teemahaastattelua. (Tilastokeskus 2017.)

Tutkimusaineistoina meillä on kahden eri lastentarhanopettajan haastattelut sekä kahden pelitilanteen videoiden havainnointi. Haastattelu, havainnointi ja dokumentteihin perustuva tieto ovat yleisimpiä aineistonkeruu menetelmiä laadullisessa tutkimuksessa. Niitä voidaan

käyttää rinnakkain tai eri tavoin yhdistettynä tutkittavan ongelman mukaan. (Sarajärvi & Tuomi 2004, 73.) Havainnointi ja haastattelu ovat yhdessä usein hyvin tuottava aineistonkeruumenetelmä. (Aarnos 2001; Grönfors 2001, ks. Sarajärvi & Tuomi 2004, 83). Laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin. Siinä pyritään kuvaamaan jotakin tapahtumaa, ymmärtämään tiettyä toimintaa tai antamaan teoreettisesti mielekäs tulkinta jostakin ilmiöstä. (Eskola & Suoranta 1999, 61.)

### 7.3.1 Haastattelu

Haastattelu on henkilökohtainen haastattelu, jossa haastattelija esittää kysymykset suullisesti ja kirjoittaa vastaukset muistiin. Haastattelun etuna on joustavuus, jolloin kysymyksistä on mahdollisuus keskustella tiedonantajan kanssa, toistaa tai selventää kysymyksiä. Tärkeintä on saada tietoa mahdollisimman paljon halutusta asiasta. Haastattelukysymykset tai -aiheet ovat perusteltua antaa etukäteen tutustuttavaksi haastateltaville, jolloin tiedonantajilla on mahdollisuus tutustua niihin ja kirjoittaa ylös vastauksiaan. Haastattelun etuihin kuuluu, että samalla kun haastatellaan, voidaan toimia havainnoitsijoina. Voidaan kiinnittää huomiota, miten asia ilmaistaan. Tutkimuksessamme käytämme teemahaastattelua eli puolistrukturoitua haastattelua. Teemahaastattelussa edetään etukäteen valittujen keskeisten teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten avulla. (Sarajärvi & Tuomi 2004, 75-77.)

Päädyimme tutkimuksessamme haastattelu-menetelmään, koska se oli mielestämme tutkimuksemme liittyen luontevin tapa saada tutkimustuloksia. Lisäksi haastattelussa on mahdollisuus kohdistaa asiat juuri niihin, jotka ovat olennaisia tutkimuksemme kannalta.

Haastattelimme kahta lastentarhanopettajaa avoimilla kysymyksillä sen jälkeen, kun he olivat pelanneet ryhmänsä kanssa tunnelautapeliä. (Liite 3) Haastattelimme lastentarhanopettajat erikseen yksilöhaastatteluna päiväkodin tiloissa. Yksilöhaastattelussa keskitytään haastateltavan henkilökohtaisiin käsityksiin aiheena olevasta asiasta (Hyvärinen ym. 2010, 215).

### 7.3.2 Havainnointi

Havainnointi on perusteltu tiedonhankintamenetelmä, jos tutkittavasta ilmiöstä tiedetään vähän tai ei laisinkaan. Havainnoinnin avulla nähdään asia oikeissa yhteyksissä. Havainnoimalla voidaan monipuolistaa tutkittavasta ilmiöstä saatua tietoa. (Sarajärvi & Tuomi 2004, 83.)

Halusimme havainnoida pelitilanteita, koska videoilta näkyy konkreettisesti pelin toimivuus ja lasten käyttäytyminen. Valitsimme havainnointitavaksi ei-osallistuvan havainnoinnin, koska olimme lapsille tuntemattomia emmekä halunneet vaikuttaa tutkimustulokseen omalla läsnäolollamme.

Havainnointi on tieteellisen tutkimuksen perusmetodi ja sitä käytetään havaintojen keräämiseen tutkimuksessa. Havainnointi on tietoista tarkkailua ja sen avulla saadaan tietää toimivatko ihmiset sillä tavalla kun sanovat. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 212.)

Havainnointi tapahtuu pelitilanteessa kuvatuilla videotallenteilla. Havainnoinnin suurin etu on, että sen avulla saadaan välitöntä ja suoraa tietoa tutkittavien toiminnasta ja käyttäytymisestä (Eskola & Suoranta 1999, 213). Havainnoinnin avulla syvennetään haastatteluaineistoa havainnollistavan ja kuvailevan tiedon avulla (Grönfors 2001, 129).

#### 7.4 Tutkimuksen analysointi

Tutkimusaineiston tehtävänä on toimia tutkijan apuna rakennettaessa käsitteellistä ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä. Aineistosta ei ole tarkoitus kertoa vaan pyrkiä rakentamaan teoreettisesti kestäviä näkökulmia. (Eskola & Suoranta 1999, 62.) Tutkija joutuu luokittelemaan aineistoa, analysoida ja tulkita sitä. Nämä tehtävät liittyvät hyvin paljon toisiinsa, kuitenkin ne ovat erilaisia osatehtäviä. Aineiston luokittelu ei ole pelkästään aineiston analysointia, vaan kerätyn materiaalin tuntemista ja haltuunottoa. (Hyvärinen ym. 2010, 11-12.)

Tutkimuskysymys, tutkijan lukemisen tapa, tulkinta ja valinnat ohjaavat ja jäsentävät aineiston käsittelyä. Aineistosta ei itsestään nouse asioita esille. (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 15.) Aineiston analyysin tarkoitus on luoda aineistoon selkeyttä ja tuottaa uutta tietoa tutkittavasta asiasta. Analyysillä pyritään tiivistämään aineisto ilman informaation kadottamista. (Eskola & Suoranta 1999, 138.)

##### 7.4.1 Teemoittelu

Tutkimuksessamme on aineistolähtöinen lähestymistapa. Tutkija etsii aineistolähtöisessä lähestymistavassa aineistosta teemoja, joista tutkittavat puhuvat. Teemoitus voi tapahtua kysymysten kautta. Asioiden teemoittamisella on tarkoituksena löytämään tekstin merkitykselliset asiat. (Moilanen & Räihä 2007, 55.) Onnistunut teemoittelu vaatii teorian ja empirian vuorovaikutusta, joka näkyy tekstissä niiden lomittumisena toisiinsa (Eskola & Suoranta 1999, 176).

Nauhoitimme haastattelut kahdella eri laitteella, jotta tutkimustuloksista tulisi luotettavia. Haastattelun nauhoittaminen antaa mahdollisuuden palata tilanteeseen uudelleen, jolloin nauhoitus toimii muistiapuna sekä tulkintojen tarkastamisen välineenä (Ruusuvuori & Tiittula 2005, 14). Ennen haastattelua kysimme haastateltavilta luvan nauhoitukseen, johon he suostuivat. Haastattelussa käytimme samoja kysymyksiä molemmille haastateltaville. Haastattelu-

jen avulla halusimme saada selville pelin toimivuudesta, sovellettavuudesta ja kehittämiskoh-teista. Lisäksi haastattelujen avulla selvitimme kuinka peli toimii tunnekasvatuksen työväli-  
neenä, miten peli tukee lapsen tunnetaitojen kehittymistä ja mitä muita taitoja peli kehittää.

Haastattelujen jälkeen litteroimme haastattelun kirjoittamalla haastattelun sanasta sanaan word-tiedostoon, jonka jälkeen merkitsimme tekstiin eri väreillä tutkimuskysymyksiimme kos-  
kevia vastauksia. Haastattelujen litterointi toimii hyvänä muistiapuna, kun tutkimuksen tulok-  
sia analysoidaan. Lisäksi se helpottaa tärkeiden yksityiskohtien havaitsemista aineistosta.  
(Ruusuvuori & Tiittula 2005, 16.) Teemoittelimme aineistoamme värien avulla ja kokosimme  
saman väriset tekstit yhteen erilliselle tiedostolle, jonka jälkeen kokosimme analyysia. Luoki-  
teltuamme aineistoa tutkimuskysymysten avulla, siitä oli helpompi muodostaa tutkimuksen  
tuloksia.

#### 7.4.2 Havainnointi

Haluamme videoida pelitilanteet, jotta meidän oma läsnäolo ei vaikuttaisi tilanteeseen ja pe-  
lin pelaamiseen. Lisäksi videointi mahdollistaa tilanteen uudelleen katselun. Tallenteen avulla  
näemme pelitilanteen kokonaisuudessaan sekä näemme lapsien reaktiot peliä pelatessa. Näi-  
den videoiden avulla pyrimme saamaan vastauksia pelin toimivuuteen käytännössä sekä huo-  
maamaan epäkohtia pelissä. Näiden pohjalta saamme tietoa kehitystarpeista.

Kuvasimme pelitilanteet kolmella eri välineellä, kolmesta eri kuvakulmasta. Kävimme videot  
läpi lyhyissä pätkissä tietokoneella olevan media playerin avulla. Kirjasimme erilliseen word-  
tiedostoon havaintomme jokaisesta videotallenteen osasta. Ensimmäisellä katselukerralla ha-  
vainnoimme kasvattajan roolia pelin pelaamisessa ja toisella kerralla lasten osallisuutta ja  
kiinnostusta peliin.

#### 7.5 Luotettavuus ja eettiset kysymykset

Tutkimuksessa on noudatettava ihmisarvon kunnioittamisen periaatetta. Tämä tarkoittaa,  
että tutkija ei saa aiheuttaa vahinkoa tai loukata tutkittavaa riippumatta tutkimuksen tarkoi-  
tuksista. Tutkijan kerätessä arkaluonteisia tietoja, hänen on selvitettävä itselleen, tarvitseeko  
hän niitä. Jokaiselle tutkittavalle täytyy antaa riittävä informaatio tutkimuksen luonteesta ja  
tavoitteesta. (Eskola & Suoranta 1999, 56.) Koska lapset eivät pysty täysin ilmaisemaan omaa  
tahtoaan eikä heillä ole itsemäärämisoikeutta ennen 15 ikävuotta, heidän osallistuminen tut-  
kimukseen edellyttää huoltajan tai muun laillisen edustajan lupaa (Mäkinen 2006, 64).

Käytimme työssämme mahdollisimman uusia lähteitä ja valitsemme lähteemme tarkoin. Käy-  
timme monipuolisia lähteitä. Opinnäytetyömme ei loukkaa ihmisarvoa ja on täysin vapaaeh-

toisesti tuotettua. Opinnäytetyössämme mukana olevat henkilöt, lautapelin pilotti-ryhmät eivät ole tunnistettavissa tutkimustekstistämme. Tietojen käsittelyssä ja niitä julkistettaessa on olennaista luottamuksellisuus ja anonymiteetti. Tutkijan täytyy huolehtia, ettei tutkittavien henkilöllisyys paljastu. (Eskola & Suoranta 1999, 61.)

Tuomme rehellisesti esille omat tehdyt havainnot sekä saamamme tiedot haastatteluiden perusteella. Emme anna omien näkemysten vaikuttaa aineiston analysointiin. Haastattelussa luottamuksellisuus tarkoittaa, että haastattelijan tulee kertoa totuudenmukaisesti haastattelijalle haastattelun tarkoitus. Lisäksi saatua haastatteluaineistoa tulee käsitellä luottamuksellisesti ja suojella haastattelijoiden tunnistamattomuutta tutkimusanalyysikirjoittaessa. (Ruusuviiri & Tiittula 2005, 17.)

## 7.6 Tutkimuksen toteutus

Toteutimme tutkimuksemme eräässä riihimäkeläisessä päiväkodissa. Lähetimme tietoa opinnäytetyöstämme ja pelin ohjeista sähköpostitse osallistuville lastentarhanopettajille. Kävimme päiväkodilla noin viikkoa ennen tutkimuspäivää viemässä pelin, sen ohjeet ja lasten videointiin tarvittavat lupalomakkeet (liite 2). Samalla veimme haastattelukysymykset (liite 3) lastentarhanopettajille, jotta he voivat tutustua niihin etukäteen. Peli on tarkoitettu 3-5-vuotiaille lapsille, joten lastentarhanopettajat valitsivat ikäryhmään kuuluvat lapset, jotka osallistuivat pelitilanteisiin. Peliä voi pelata enintään viisi lasta kerralla, joten lastentarhanopettajat valitsivat pelitilanteeseen myös lasten määrät. Lasten määrään vaikuttivat myös sairastapaukset. Havainnoimme pelin toimivuutta videoinnin avulla. Pelitilanne toteutettiin salissa, jonne asetimme kolme kameraa eri kuvakulmia videoimaan. Laitettuumme kamerat videoimaan, poistuimme itse ulkopuolelle odottamaan.

## 8 Tulokset

Aineistoa tutkimukseemme saimme riittävästi sekä videoinnin että haastattelujen avulla. Tutkimuksen tuloksissa on yhdistettynä sekä havainnoinnista että haastattelujen avulla saatuja tuloksia, koska molemmissa menetelmissä tarkoitus oli saada samoihin kysymyksiin vastauksia. Tuloksissa olemme liittäneet teoreettista tietoa tukemaan tuloksia. Ruusuviiri ym. (2010) kirjoittaa, että tulosten liittäminen teoreettisiin näkökulmiin avaa tutkimusta uudella tavalla.

Haastattelimme tutkimuksessamme kahta lastentarhanopettajaa, sen jälkeen kun he olivat pelanneet lautapeliä ryhmänsä kanssa. Toinen lastentarhanopettaja oli valmistunut Helsingistä Ebeneserin lastentarhaopistosta ja toinen sosionomiksi. Molemmat lastentarhanopettajat olivat työskennelleet eri ryhmissä ja kokemusta oli kertynyt sekä pienempien että isompien lasten kanssa toimimisesta. He olivat työskennelleet päiväkodissa, jossa tutkimus tehtiin,

useita vuosia. Tutkimuksessa mukana olleet lapset ovat 4-5-vuotiaita ja heitä oli yhteensä kuusi.

### 8.1 Miten peli toimii käytännössä?

Selvitimme opinnäytetyön päätutkimuskysymyksenä, miten peli toimii käytännössä varhaiskasvatuksessa. Selvitimme toimivuutta lastentarhanopettajien haastattelujen ja pelitilanteiden avulla. Lisätietoa tutkimukseemme antoi myös lasten antamat mielipiteet pelistä. Haastateluissa kävi ilmi, että peli oli toimiva ja tehtävät hyviä. Tehtäväkortit koettiin monipuolisiksi, erityisesti toiminnallisista tehtäväkorteista pidettiin. Oppimisleikissä tulee tarjota samaa sisältöä eri muodoissa, jotta peli on toimiva (Järvilehto 2014, 111). Videoista pystyimme myös havainnoimaan tehtävien soveltuvuutta lapsille. He osasivat vastata kysymyksiin hyvin, joko sanallisesti tai tunnekortteja käyttäen sekä välillä jopa perustella vastauksiaan. Lapsille jaettavat tunnekortit koettiin monipuolistavan peliä. Tunnekortit auttoivat tilanteessa, kun lapsi ei uskaltanut tai osannut sanoa tunnetta, niin hän pystyi näyttämään haluamansa tunteen korttien avulla. Toisaalta lapset kiinnostuivat tunnekorteista odotettua enemmän ja toinen haastateltavista koki, että ne häiritsivät pelaamista. Havainnoidessa videoilta lasten toimintaa pelitilanteessa huomasimme heidän kiinnostuksensa tunnekorttipakkaa kohtaan. Pelin aikana tunnekorttipakka nousikin tärkeään rooliin, sillä lapset vastasivat useisiin kysymyksiin niiden avulla.

”Aivan ihania tunnejuttuja siinä oli.”

Peli koettiin monipuoliseksi sen muokkaantuvuudella. Lastentarhanopettajat toivat esille, että pelistä saa toiminnallisemman jättämällä muut tehtäväkortit pois tai jos haluaa ainoastaan tunnetiloja käydä läpi, niin voi pelata vain tunnekorteilla. Paikassa, missä peliä pelataan, vaikuttaa myös mitä tehtäväkortteja voi ottaa peliin mukaan. Toiminnallisissa tehtävissä tarvitaan liikkumiseen tilaa. Peliä voi pelata sekä isossa että pienessä tilassa.

Videoissa havainnoimme peliin vaikuttavina asioina pelitilanteen ympäristön vaikutuksen. Peliä pelattiin päiväkodin salissa, joka oli joillekin lapsista erittäin jännittävä tilanne. Toinen haastateltava toi esille, että pelitilanteeseen vaikutti ympäristö, jossa he eivät olleet käyneet aiemmin kuin vain jumppaamassa. Tämä vaikutti lapseen, että hän kiinnitti huomiota ympäristössä oleviin asioihin. Vaikka joidenkin lasten kohdalla tila vaikutti haastavalta, niin videoista huomasimme sen myös olleen antoisa pelin pelaamiseen. Osa tehtävistä oli toiminnallisia, joihin tarvittiin tilaa ja sitäkin salissa olikin. Jokaisella pelaajalla oli oma istuinpaikka joka rauhoitti pelin kulkua.

Lastentarhanopettajat kokivat, että pelitilanteessa lapset jaksoivat kuunnella toisten vastauksia sekä kuunnella aikuista. He kertoivat, että ryhmän aratkin lapset osallistuivat peliin ja uskalsivat sanoa ääneen vastauksiaan. Toinen haastateltavista toi esille, että hän tykkäsi mennä peliin itsessään mukaan, mutta kertoi, että pelin ohjaaja voi myös vain ohjata tehtävät, eikä juurikaan sanoita sitä. Videoista havainnoimme, että pelaajat kuuntelivat lastentarhanopettajia, eikä heidän täytynyt komentaa pelaajia kuuntelemaan. Lastentarhanopettajat olivat hyvin tunteella mukana pelissä koko ajan lasten kanssa.

Videoinnista havaitsimme aikuisen roolin olevan pelin toimivuuden kannalta tärkeässä asemassa. Aikuisen roolina on olla pelin kertojana, joka sanoittaa peliä eteenpäin sekä ohjata keskustelua tarvittaessa takaisin peliin jos keskustelu lähtee ohi aiheen. Videoilta havainnoimme kuinka aikuisen oma kiinnostus peliin vaikuttaa suuresti siihen miten hän omalla toiminnallaan sai lapset kiinnostumaan pelaamisesta. Peliin heittäytyminen ja eläytyminen selkeästi lisäsi lasten kiinnostusta peliin ja sen tapahtumiin. Pelitilanteessa aikuisen aito läsnäolo näkyi erilaisissa kasvon ilmeissä ja äänensävyissä sekä siinä, että jokainen lapsi sai vuorollaan vastata ja keskustelua käytiin koko ryhmän kesken. Videoista huomasimme, että pelin rajana on ainoastaan lapsien ja aikuisen mielikuvitus. Tärkeää oli myös se, että aikuinen antoi tähän mahdollisuuden. Hän ei antanut lapsille suoria vastauksia vaan johdatti lapsia niihin. Aikuisen tilannetaju oli merkittävässä roolissa pelin sujuvuuteen.

Haastateltavat toivat esille, että ohjaajan roolilla on merkitystä ja he miettivät, olisivatko lapset lähteneet toiminnallisiin tehtäviin mukaan, mikäli ohjaajat eivät olisi näyttäneet esimerkkiä. Opettajan rooli on tärkeä oppimispelien ja pelillisten ympäristöjen integroimisessa opetukseen. Hänellä on tärkeä rooli pelillisen opetuksen suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa, vaikka peli olisi itsessään hyvin suunniteltu. (Kangas ym. 2014, 33.) Kuitenkin lastentarhanopettajat totesivat, että mikäli samantapaisia tehtäviä olisi tullut peräkkäin, lapset olisivat osanneet tehdä ne itsenäisesti. Videoista pystyi myös havainnoimaan lasten heittäytymistä peliin, varsinkin toiminnallisissa tehtävissä, joissa mielikuvitus nousi tärkeäksi osaksi. Mielikuvitus näkyi lasten keksiessä jatkoa tehtäviin, esimerkiksi kun tehtävänä oli heilua kuin puut myrskyssä, niin lopussa puut kaatuivat.

”Jos sä tunnet lapset, niin sä vedät erilailla erityyylisille lapsille. Tunnepeleissä on hyvä, että tuntee lapset.”

Haastatteluissa kävi ilmi, että tunnepelejä on jonkin verran ollut ja erilaisia kortteja on pelattu aiemminkin. Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-peli koettiin toimivaksi, kun asiat tulevat leikin muodossa esille. Oppiminen on vuorovaikutusta ja tapahtuu sosiaalisissa tilanteissa, kuten pelitilanteissa. Leikillisuus on tärkeää oppimiselle. Pelit tarjoavat työkalun kokea, nähdä ja tehdä asioita. (Kangas ym. 2014, 79.) Lisäksi koettiin, että pelissä lapsen empatia kasvaa,

kun kohteena on eläimet ja tarinat eikä itsessään joku tietty ihminen. Haastattelussa tuotiin esille, että lapsen on helpompi puhua tunteista, kun kohde ei ole minä, vaan siirrettävissä oleva hahmo ja sitä kautta pystyy ajatella asioita toisen kautta. Lapsi oppii harjoittelemalla tunnistamaan kuvista miltä iloinen tai surullinen näyttää. Erilaiset tarinat ja sadut voivat olla apuna, kun samaistutaan toisen tilanteeseen. Lasten on usein helpompi asettua mielikuvitus-hahmon tai eläimen asemaan, kuin läheisen leikkikaverin. On tärkeää silti muistaa, että tunteet ovat osa lapsen luonnollista maailmaa ilman tietoista opettamistakin. (Kullberg-Piilola & Peltonen 2005, 64-77.) Asiat ja tunteet tulevat odottamattomissa tilanteissa lasten mieleen. Videoita havainnoidessamme huomasimme myös, kuinka lasten mieltä painavat asiat nousivat joissan tilanteissa esiin, kun lapselle tuli tarve puhua niistä.

Lastentarhanopettajat toivat esille, että pussi, mistä soittimia nostettiin oli hyvä idea. Pelissä olevien korttien värit koettiin selkeiksi ja iloisiksi, vaikka ne eivät olleet päävärejä. Soittimien kahtia jakaminen koettiin hyväksi, koska se soveltui kaiken ikäisille, kun se ei ollut monimutkainen. Havainnoimme soitinpussin olevan kiinnostava lasten mielestä ja he selkeästi odottivat, että saavat nostaa seuraavan soittimen.

Haastateltavat kokivat, että peli on muokattavissa kaikenikäisille sopivaksi. Tehtäväkorttien avulla peliä voidaan muokata hyvin paljon. Lasten ollessa pienempiä, tehtäväkorteista voidaan jättää vaikeampia tehtäviä pois. Haastateltavat toivat esille, että nuoremmille pelaajille pelin ohjaaja voisi omin sanoin auttaa ja valita helpompia kysymyksiä peliin.

Videoista huomasimme myös pelin muokattavuuden. Havainnoimme videoilta että pelitilanteissa aikuiset saivat autettua tuntemiaan lapsia tietynlaisilla apukysymyksillä sekä muokkamalla peliä heidän näköisekseen. Lapsia auttoi selkeästi joissakin tehtävissä keskustelun kiinnittäminen heidän normaalin päiväkotipäivän tapahtumiin. Tästä esimerkkinä, kun tehtävänä oli miettiä, mitä voi tehdä kun tulee ikävä. Tehtävää tehdessään aikuinen kysyi voiko päiväkodissa tulla ikävä ja mitä silloin voisi tehdä. Videoista pystyimme pääättelemään, että aikuisen kannustus ja kehuminen lisäsi lasten innokkuutta pelaamiseen.

Pelin pelaaminen sujui molempien haastateltavien mielestä hyvin. Lastentarhanopettajat kuvasivat, että lapset olivat tosi innostuneita ja lähtivät peliin mukaan. Videoista oli myös huomattavissa lasten kiinnostus peliin alkuvaiheessa. He jaksoivat kuunnella, kun aikuinen kertoi pelistä ja kun pelin eri osia käytiin läpi. Jossakin kohtaa alkoi kuitenkin tulla pelaajien kesken pientä näyttämisen halua ja leikiksi vetämistä. Pelin kesto on riippuvainen peliin valittavien soitinten sekä pelaajien määrästä. Pidempikestoisissa pelissä myös videosta pystyi havainnoimaan pienen turhautumisen ja tylsistymisen. Osassa lapsista se näkyi levottomuutena kuten jatkuvana pyörimisenä ja asioiden leikiksi heittämisellä.



Haastateltavat toivat esille joidenkin lasten olevan teatraalisempia kuin toiset ja sen vaikutavuuden pelaamiseen. Videoita havainnoidessa aikuisen äänensävyt ja -painot loivat peliin tietynlaista jännitystä ja lisäsivät lasten mielenkiintoa. Lapsi sai itse pyöräyttää nuolta ja sen jälkeen nostaa kortin, jonka aikuinen luki. Se tuotti lapsille selkeästi jännitystä, niin tehtävien tekemiseen kuin soitinten nostamiseen. Lastentarhanopettajat kokivatkin juuri, että lapset tiesivät välillä paljon paremmin kenen vuoro on ja muistivat tehdä tehtävät sekä nostaa sen jälkeen pussista soittimen. Lastentarhanopettajat kokivat, että he meinasivat välillä unohtaa soittimen noston.

Lapset antoivat pelin päätteeksi videoille myös palautetta pelistä. Suurin osa lapsista näytti iloista naamaa ja osa keltaista väriä, joka oli heidän ilon värinsä. Yhdeltä lapsista saimme palautteeksi että peli oli tylsä, sillä siinä ei saanut heittää noppaa eikä siinä ollut tablettia, jolla olisi saanut pelata. Lapsien palautteissa nousi esiin se, että peliä oli kiva pelata.

## 8.2 Miten peli toimii työvälineenä?

Molemmissa haastatteluissa tuotiin esille, että tunteista on tärkeää puhua. Pelejä ei ole kauheasti ja tämän pelin avulla tunteita käsitellään eläinten avulla, joka lisää lasten empatiaa. Lastentarhanopettajat toivat esille, että he voisivat käyttää peliä omana työvälineenään tunnekasvatuksessa. Toinen haastateltavista kertoi, että peli toimii yhtenä osa-alueena, jos käydään erilaisia tunnetiloja läpi. Pelitilanteita tulisi olla useampi, ettei yksi kerta riitä opettamaan tunteita.

”Tää on hyvä peli just siitä että lapset oppii katsomaan ja näkemään toistensa ilmeitä ja erilaisia ihmisiä. Toinen lukee herkemmin ja aina voi erehtyä. Sanottaminen on kaikista tärkeintä että opittais sanomaan miltä musta tuntuu ja puhumaan siitä ääneen.”

## 8.3 Mitä muita taitoja peli kehittää?

Tekemämme lautapeli kehittää lapsilla useita muita taitoja tunnetaitojen lisäksi. Haastatteluissa sekä pelitilanteiden videoita havainnoidessa, nousi esiin tilanteita, joissa lapset harjoittivat erilaisia taitoja.

Molemmissa haastatteluissa nousi esiin, että peli kehittää lasten muistamista ja eläinten sekä värien tunnistamista. Peliin liittyvissä eläimissä oli lapsille uusia eläimiä sekä ennestään tuttuja eläimiä, esimerkiksi aasin tunnistaminen oli osalle lapsista haastavaa. Eläinten lisäksi pelin alussa käytiin pelin tehtäväkorttien värit läpi, jotka lapset tunnistivat hyvin, vaikka ne eivät olleet päävärejä. Pelin aikana lapset myös saivat tutustua soittimiin. Haastatteluissa saimme tietää, että aikuiset olivat valinneet peleihin lapsille ennestään tuttuja soittimia, ku-

ten piano ja rytmikapulat, tarjolla olisi ollut myös tuntemattomampia soittimia, kuten trumpetti ja viulu. Pelitilanteessa aikuinen ohjasi lapsia myös laskemaan kokonaisten soitinten määrän, jolloin harjoitettiin lasten matemaattisia taitoja.

Havainnoidessamme videoita huomasimme mielikuvituksen käytön kehittymisen. Kun peli muuttui tutummaksi lapsille, heidän rohkeutensa käyttää monipuolisesti mielikuvitustaan lisääntyi. Rohkeus käyttää mielikuvitusta lisäsi lasten innostusta peliin ja teki pelistä toimivamman. Haastatteluissa nousi esiin myös mielikuvitus. Haastateltavat kokivat pelin myös kehittävän lasten sosiaalisia taitoja kuten vuoron odottamista, yhdessä tekemistä ja toisen auttamista. Havainnoimme videoita lasten keskittyvän tarkasti kuuntelemiseen. Lapset kuuntelivat tarkasti sekä aikuisen lukemat tehtäväkortit sekä toisten lasten vastaukset. Haastatteluissa pelin koettiin myös kehittävän lasten taitoa kuunnella mitä toinen sanoo. Toisten kuunteleminen lisäsi myös halua auttaa toista. Lapset alkoivat auttamaan toisiaan pelitilanteissa, kun he yrittivät löytää tunnekorttipakasta tiettyjä tunteita. Samoissa tilanteissa haastateltavat nostivat esiin toisten huomioonottamisen taidon, sekä sympatian kehittymisen lapsissa toisia kohtaan. Ne koettiin tärkeäksi pelin kehittämistä muista taidoista.

#### 8.4 Millaisia kehittämistarpeita pelissä on?

Haastattelussa kävi ilmi pelin toimivuudesta, että ennen peliä ohjaaja voisi valita helpompia tehtäväkortteja päällimmäiseksi. Näin pelin alun voisi saada paremmin toimimaan. Konkreettisesti pelissä kehitettävää oli haastateltavien mielestä nuolen pyörivyyden alustalla. Haastattelussa tuotiin esille kehitysideoita peliin. Molemmat haastateltavat toivat ilmi, että jäivät kaipaamaan pelin aasia konkreettisemmin. Toisessa pelitilanteessa lapset kaipasivat aasia ja toisessa varhaiskasvattaja.

”Kun lapsi pääsee samaistumaan, et voi ei, toltta on ne soittimet hukassa. Tavallaan ne tunnetilat lähtis syvemmältä ja motivointia lasten sais sen motivoinnin sais helpommin ja kiinnostuksen.”

Ohjeisiin voisi lisätä pelin muokattavuudesta, että pelin saa pelattua nopeammin, mikäli vain tehtäväkortin nostonut pelaaja suorittaa tehtävän. Lisäksi peliä voidaan pelata myös kokonaan ilman lapsille jaettavaa tunnekorttipakkaa.

Tunnekorttitehtäviin toivottiin myös liikettä, mikäli nuoli ei osoittaisi toiminnallisen tehtäväkortin väriä, niin olisi hyvä, että toisessakin kortissa on toiminnallista tekemistä. Lisäksi pelaajat oppisivat useissa korteissa, että kehonkieli kertoo myös tunteista.

Eteenpäin peliä voisi kehittää niin, että peliin ottaisi mukaan oikeat soittimet ja lopuksi soitettaisiin yhteisesti jokin aasin laulu. Haastateltavat toivat esille, että pelin ympärille pystyy

keksimään musiikkia, eläinten leikkimistä tai vaikka jumpan. Haastateltavat kokivat, että pelissä tuodaan esille soittimia ja olisi ollut mukava myös kuulla esimerkiksi cd-levyltä jokaista soitinta. Näin pelaajat kuulisivat, miltä vieraammatkin soittimet kuulostavat. Molemmat lastentarhanopettajat toivat esille, että olisivat kaivanneet tunnetehtäväkortteihin vastauksia, mitä tunnetta mikäkin kuva esittää. Videoista havainnoimme lasten nimeävän ja tunnistavan kuvakorteista tunteet hyvin. Toinen haastateltava toi esille pelistä peilaamisen tässä pelissä. Tehtäväkorteissa on tunteiden matkimista, niin pelaaja näkisi pelistä miltä näyttää. Lastentarhanopettajat toivat myös esille, että peliä tulisi pelata useamman kerran, niin näkisi paremmin, mitä kehitettävää pelissä voisi olla.

## 9 Johtopäätökset

Opinnäytetyömme tavoitteena oli kehittää konkreettinen työväline varhaiskasvatuksen tunnekasvatuksen tueksi. Mielestämme onnistuimme kehittämään monipuolisen lautapelin, joka tukee tunnekasvatusta varhaiskasvatuksessa. Peliä voidaan käyttää varhaiskasvatuksen arjessa ja siihen valmistautumiseen ei tarvitse kauheasti aikaa. Tutkimuskysymyksiimme, miten peli toimii käytännössä ja työvälineenä sekä mitä muita taitoja peli kehittää ja mitä kehittämistarpeita pelissä on, saimme vastaukset.

Halusimme kehittää juuri lautapelin, koska nykyään pelataan paljon virtuaalipelejä niin tableteilla kuin tietokoneellakin. Haluamme perinteisen lautapelin pysyvän osana varhaiskasvatusta. Tänä vuonna juhlitaan Suomi 100- teemalla ja erilaiset perinteet halutaan säilyttää. Perinteinen lautapeli soveltuu hyvin tähän teemaan. Haastatteluissa kävi myös ilmi, että päiväkodeissa on hyvä pelata perinteisiä lautapelejä, koska lapset pelaavat kotona virtuaalipelejä.

Haastatteluiden ja havainnoinnin perusteella voidaan todeta, että peli toimii käytännössä. Tehtäväkortit onnistuivat mielestämme hyvin ja ne ovat selkeitä. Niiden monipuolisuus tekee pelistä mielenkiintoisen. Tehtäväkortit olivat 3-5-vuotiaiden lasten ikätasolle sopivia. Lapset ymmärsivät ja osasivat tehdä pelissä olevat tehtävät. Peli voi olla osana tunnekasvatusta harjoittaessa. Huomasimme tutkimusta tehdessämme, että pelin tehtävien tekemisessä auttoi, jos ryhmä oli käsitellyt tunteita aiemmin. Kuitenkin peli soveltuu myös tilanteisiin, jolloin tunteita ei olla käsitelty aikaisemmin. Pelitilanteessa aikuisen rooli on merkittävä. Aikuinen pystyy omalla heittäytymisellään vaikuttamaan pelin kulkuun, toimivuuteen sekä mielenkiintoon. Peliä ohjaava aikuinen voi lukea vain tehtäväkortit tai eläytyä itse peliin mukaan. Tämä vaikuttaa myös lasten toimintaan. Päädyimme havainnoinnissamme siihen, että aikuisen olomuksella tuoma jännitys lisäsi lasten mukana oloa ja sen avulla lapset pystyivät tarkasti kärkyillä siitä kenen vuoro oli ja kuka sai nostaa seuraavana soittimen.

Pelitilanteessa koettiin, että kuvakortit saattoivat häiritä tilannetta. Tunnekorttipakat olivat lasten mieleen varmasti sen takia, että samantapaisia kortteja on usein aikuisilla. Pohdimme, että korttien selaaminen pelaamisen yhteydessä saattoi rauhoittaa lasta pysymään paikoillaan, kun hänellä oli kädessä jotakin mitä tutkia. Tunnekorttipakat auttavat pelissä lapsia, jotka eivät sanallisesti osaa ilmaista itseään. Niitä voi hyödyntää monipuolisesti pelissä eri tavoin. Tutkimuksessa ilmeni, että arkakin lapsi uskalsi näyttää korttien avulla tehtäväkortteihin vastauksen.

Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-pelin avulla voidaan tukea lapsen kehityksen eri osa-alueita. Tutkimus osoitti että tehtävät kehittävät lasten yhdessä toimimista, motoriikkaa ja kielellistä ilmaisua. Tuloksissa ilmeni, että peli tukee sekä kielellistä kehitystä että yhteisöllisyyttä. Tavoitteenamme oli luoda pelistä sellainen, ettei siinä synny kilpailua pelaajien kesken. Tämän takia päädyimme siihen, että pelissä kerätään soittimet yhdessä kaikkien pelaajien kanssa.

## 10 Pohdinta

Olemme kokonaisuudessa tyytyväisiä pelin lopputulokseen sekä opinnäytetyöprosessiin. Opinnäytetyöprosessi tarjosi meille haasteita sekä onnistumisen kokemuksia. Työtä tehdessämme, meillä oli molemmilla selkeä päämäärä, joka auttoi meitä pysymään aikataulussa ja suunnitelmassamme. Molempien panostus opinnäytetyöhön takasi, että saavutimme tavoitteemme opinnäytetyössämme. Onnistuimme vastaamaan asettamiimme tutkimuskysymyksiimme, jotka koskivat pelin toimivuutta käytännössä ja työvälineenä sekä pelin kehittämistarpeita ja muiden taitojen kehittymistä. Tulokset olivat työssämme myönteisiä. Tuloksissa täytyy huomioida, että ne perustuvat kahteen haastatteluun ja kahteen pelitilanteeseen. Opinnäytetyössämme laajemman otoksen pelin toimivuudesta olisimme saaneet, jos peliä olisi testattu useamman kerran eri ryhmissä.

Meidän oma kiinnostus tunnekasvatukseen ja varhaiskasvatukseen sekä itse pelin kehittämiseen ovat olennaisia opinnäytetyön onnistumisen kannalta. Mielestämme työssämme positiivisena puolena näkyy, että tekijöitä oli kaksi. Näin saimme opinnäytetyöhömmme kahden eri ihmisen näkemyksen tutkimukseemme ja havaintoihimme. Työn tekemisessä molempien mielihiteiden kunnioittaminen ja kuunteleminen sekä sen kautta molempia miellyttävän lopputuloksen saaminen oli prosessissa jatkuvasti läsnä.

Toimiva yhteistyö päiväkodin kanssa oli myös tärkeää, joka mielestämme onnistui hyvin. Käydessämme ensimmäistä kertaa keskustelemassa opinnäytetyöstämme, saimme selville tarvittavia tarpeita päiväkodin toimintaan. Työntekijöiden kiinnostus lähteä kokeilemaan peliä ryhmänsä kanssa oli tutkimuksemme kannalta hyvin tärkeää. Saimme sovittua päiväkodin kanssa aikataulun, joka sopi opinnäytetyöhömmme erinomaisesti. Opinnäytetyöllemme oli selkeä tarve työelämässä, koska nuoremmille lapsille suunnattuja pelejä ei juurikaan ollut.

Pystyimme opinnäytetyössämme hyödyntämään aiemmin oppimaamme tietoa sekä syventämään omaa osaamista varhaiskasvatukseen liittyen. Tulevina lastentarhanopettajina pidämme tunnekasvatusta tärkeänä osana työtämme ja tekemämme työ tukee tunnekasvatuksen tarkeyttä.

Mielestämme saavutimme opinnäytetyön alussa laatimamme tavoitteet ja saimme konkreettisen työvälineen varhaiskasvattajille. Saimme haastatteluissa mukana olevilta lastentarhanopettajilta hyvää palautetta pelistämme, joka vahvisti meidän onnistumisen kokemusta työn suhteen.

” Hyvin ootte onnistunu, kymmenen pistettä ja papukaijamerkki.”

Käytimme opinnäytetyössämme erilaisia lähteitä ja pyrimme käyttämään mahdollisimman tuoreita lähteitä. Kansainvälisiä lähteitä olisimme voineet käyttää enemmän. Löysimme teoriaan tietoa hyvin ja aiheen rajaaminen oli tässä työssä mietittävä tarkkaan. Totetutimme tutkimuksemme ammattieettisesti oikein. Säilytimme tutkimukseen osallistuvien anonyymiteetin ja poistimme tallenteet sovitusti tutkimuksemme jälkeen.

Pelin kehittäminen itsessään oli yllättävän työlästä ja siihen kului aikaa enemmän mitä kuvittelimme. Tehtävät tehtäväkortteihin vaati mielikuvitusta ja luovuutta. Peliä tehdessä tuli miettiä tarkasti tehtävien soveltuvuutta lapsille sekä pelin ulkoista kiinnostusta. Tunnepakka-korttien johdosta peli on muokattavissa eri ikätasoisille sopivaksi.

Peliä voidaan kehittää eteenpäin lisäämällä sen ympärille erilaista toimintaa, kuten musiikkia ja liikuntaa. Esimerkiksi musiikin avulla lapset pääsisivät tutustumaan pelissä oleviin soittimiin syvemmin, mikäli mukana olisi cd, josta voisi kuunnella kyseisten soittimien ääniä. Jatkokotutkimusaiheena opinnäytetyöllemme voisi olla, tutkia, kuinka lasten tunteiden kehittyminen onnistuu peliä pelatessa. Olisi mielenkiintoista nähdä, voiko pelin avulla oppia tunnetaitoja. Pelin arvioinnissa olisi ollut hyvä saada useammasta pelitilanteesta kokemusta, jotta pelin toimivuudesta olisi saatu enemmän tietoa.

Halusimme pelin kaikkien saataville maksuttomasti. Peli on jaettuna julkisena blogina, josta varhaiskasvattajat voivat kopioida pelin idean kysymyksineen omaksi työkalukseksi. Blogiin pääsee oheisesta linkistä. <https://varhaiskasvatuksentyovaline.blogspot.fi/>

## Lähteet

### Painetut lähteet:

Andell, M., Lajunen, K. & Ylenius- Lehtonen, M. 2015. Tunne- ja turvataitoja lapsille. Turku:Juvenes Print- Suomen Yliopistopaino Oy.

Charlton, B., Williams, R.L. & McLaughlin, T.F. 2005. Educational games: a technique to accelerate the acquisition of reading skills of children with learning disabilities. The International Journal of special education. 2/2005.

Eskola, J & Suoranta, J. 1999. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 3.painos. Tampere: Vastapaino.

Grönfors, M. 2001. Havaintojen teko aineistokeräyksen menetelmänä. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Jyväskylä: PS-kustannus, 129.

Haapasalo, T. & Kirkkopelto, K. 2013. Molli. Hyvällämielellä vai pahalla päällä -tunteet tai-doiksi. Helsinki: Premedia.

Hannukkala, M., Kosonen, S., Marjamäki, E. & Törrönen, S. 2015. Lapsen mieli. Helsinki: Suomen mielenterveysseura.

Helminen, J., Huttunen, K & Laakso, M-L. Pelaamalla tunnetaitojen harjoittelua. Lastentarha 3/2016, 14-15.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Hoffman, S., Holm, K. & Åhs, V. 2016. Motiivi 2. Kehittyvä ihminen. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. 2010. Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino.

Isokorpi, T. 2004. Tunneoppia parempaan vuorovaikutukseen. Juva: WS Bookwell Oy.  
Wright, N. & Oliver, G. 1998. Lapsen tunteet. Tampere: Kirjatoimi.

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Juva: Bookwell Oy 2014.

Kangas, M., Kopisto, K & Krokfors, L. 2014. Oppiminen pelissä. Tampere: Osuuskunta vastapaino.

Keltikangas-Järvinen, L. 2012. Pienen lapsen sosiaalisuus. Helsinki:WSOY.

Kokkonen, M. 2010. Ihastuttavat, vihasuttavat tunteet - opi tunteiden säätelyn taito. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Kullberg-Piilola, T. & Peltonen, A. 2000. Tunnemuksu - tunnetaitoja perheille ja kasvattajille. Helsinki: Kirjapaja Oy.

Lummelahti, L. 1995. Lapsikeskeinen esiopetus. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Lummelahti, L. 2001. Yksilöllinen esiopetus. Helsinki: Tammer-Paino Oy.

Moilanen, P. & Räihä, P. 2007. Merkitysrakenteiden tulkinta. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Jyväskylä: PS-kustannus, 55.

Mäkinen, O. 2006. Tutkimusetiikan ABC. Helsinki:Tammi

Ojanen, T., Ritmala, M., Sívén, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 2013. Lapsen aika. 12.-15.painos.Helsinki:Sanoma Pro Oy.

Oliver, G. & Wright, N. 1998. Lapsen tunteet. Tampere: Kirjatoimi.

Puolimatka, T. 2004. Kasvatus, arvot ja tunteet. Helsinki:Tammi.

Rantanen, J. 2011. Tunteella! Voimaa tekemiseen. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. 2005. Haastattelu. Tampere: Osuuskunta vastapaino.

Siljamäki, T. 2017. Tunteita ja tarinoita ruudulla. Lastentarha. 3/2017, 28.

Sarajärvi, A. & Tuomi, J. 2004. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 1.-.3. painos. Helsinki: Tammi.

Varhaiskasvatuslaki 19.1.1973/36

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Webster- Stratton, C. 2011. Kuinka edistää lasten sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja. Helsinki:Profami.

Österberg, A. 2013.Tunteet tutuiksi -tehtäväkortit. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Sähköiset lähteet:

Aaltonen, R., Lehtinen, T., Leppänen, K., Peltonen, T., Tarvo M-T., Tuunainen, P. & Viherä-Toivonen, A. Havainnointi ja pedagoginen tuki 3-5- vuotiaiden lasten varhaiskasvatuksessa. 2008. Helsingin kaupungin sosiaalivirasto. Viitattu 13.6.2017. [http://www.socca.fi/fi-les/486/Havainnointi\\_pedagoginen\\_tuki\\_varhaiskasvatuksessa\\_2008.pdf](http://www.socca.fi/fi-les/486/Havainnointi_pedagoginen_tuki_varhaiskasvatuksessa_2008.pdf)

Empatiataidot. 2017. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 30.10.2017. [https://www.mielenterveysseura.fi/sites/default/files/materials\\_files/8\\_luokka\\_4\\_empatiataidot.pdf](https://www.mielenterveysseura.fi/sites/default/files/materials_files/8_luokka_4_empatiataidot.pdf)

Hari, R. & Nummenmaa, L. Miten toivo ja epätoivo tarttuvat? Viitattu 24.10.2017. [http://becs.aalto.fi/~lnummen/PDFs/Nummenmaa\\_hari\\_toivo.pdf](http://becs.aalto.fi/~lnummen/PDFs/Nummenmaa_hari_toivo.pdf)

Heikura-Toropainen, T. & Laukkanen, A. 2012. ”Jee, tuntuu kivalta!”Tunnekasvatusta kuvallisin menetelmin päiväkodissa. Opiinnytö. Viitattu 12.8.2017. [http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/45499/Laukkanen\\_Aila\\_Heikura-Toropainen\\_Taru.pdf;jsessionid=3A03B685DA0A33EAC8F2A757B03F7A9D?sequence=1](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/45499/Laukkanen_Aila_Heikura-Toropainen_Taru.pdf;jsessionid=3A03B685DA0A33EAC8F2A757B03F7A9D?sequence=1)

Ilo. 2017.Suomen mielenterveysseura. Viitattu 23.10.2017. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/ilo>

Ikävä. 2017. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 23.10.2017. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/ik%C3%A4v%C3%A4>

Kalajoki, M. 2017. Lapsi oppii leikiten. Viitattu 7.10.2017. [https://www.oppijailo.fi/lapsi\\_oppii\\_leikiten](https://www.oppijailo.fi/lapsi_oppii_leikiten)

Kalliomäki, A. 2010. Löytöretki tunteisiin. Tampereen ammattikorkeakoulu. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/20457/Loytoretki%20tunteisiin.pdf?sequence=1>

Kateus. 2017. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 23.10.2017. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/kateus>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 1-2-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/1-2-v/1-2-vuotiaan-personallisuuden-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 2-3-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/2-3-v/2-3-vuotiaan-personallisuuden-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 3-4-vuotiaan sosiaalinen kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/3-4-v/3-4-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 4-5-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-personallisuuden-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 4-5-vuotiaan sosiaalinen kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 5-6-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotiaan-personallisuuden-kehitys/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2017. 5-6-vuotiaan sosiaalinen kehitys. Viitattu 27.9.2017. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>

Martela, F. 2014. Onnellisuus. <http://filosofia.fi/node/6578>

Mykkänen, T., Simonen, T. & Vidgren, M. 2013. Kengurukerho- tunnekasvatusta päiväkotiin. Opinnäytetyö. Viitattu 14.8.2017. [http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/62755/Mykkanen\\_Timo%20Simonen\\_Tuija%20Vidgren\\_Mari.pdf;jsessionid=F2BC3A028EACF9D908B07E3CA077100A?sequence=1](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/62755/Mykkanen_Timo%20Simonen_Tuija%20Vidgren_Mari.pdf;jsessionid=F2BC3A028EACF9D908B07E3CA077100A?sequence=1)

Surakka, A-K. 2013. Lasten tunnetaidot päiväkodissa. Jyväskylän yliopisto. Varhaiskasvatustieteen pro gradu- tutkielma. Viitattu 12.8.2017. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/42670/URN%3aNB%3afi%3ajyu-201312162809.pdf?sequence=1>

Suru seuraa usein menetystä. 2017. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 23.10.2017. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/vaikeat-el%C3%A4m%C3%A4ntilanteet/suru-seuraa-usein-menetyst%C3%A4>

Tilastokeskus. 2017. Viitattu 4.9.2017 <https://www.stat.fi/virsta/tkeruu/01/07/>

Tunteesta tunteeseen. 2013. Opetushallitus. Viitattu 13.8.2017. [http://www.edu.fi/tunteesta\\_tunteeseen/tunteet\\_mita\\_ne\\_ovat](http://www.edu.fi/tunteesta_tunteeseen/tunteet_mita_ne_ovat)

Tunteet tutuiksi. Suomen mielenterveysseura. 2017. Viitattu 20.9.2017. [https://www.mielenterveysseura.fi/sites/default/files/materials\\_files/7\\_luokka\\_5\\_tunteet\\_tutuiksi.pdf](https://www.mielenterveysseura.fi/sites/default/files/materials_files/7_luokka_5_tunteet_tutuiksi.pdf)

Valittu kaukorakkaus. 2017. Mielen ihmeet. Viitattu 23.10.2017. <https://mielenihmeet.fi/valittu-kaukorakkaus/>

Varhaiskasvatus. 2017. Opetushallitus. Viitattu 9.6.2017. [http://www.oph.fi/koulutus\\_ja\\_tutkinnot/varhaiskasvatus](http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/varhaiskasvatus)



Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2016. Opetushallitus. Viitattu 1.9.2017.  
[http://www.oph.fi/download/179349\\_varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet\\_2016.pdf](http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf)

Viha. 2017. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 24.10.2017. <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/viha>

Väestöliitto.2017.Tunteet. Viitattu 10.6.2017. <http://www.vaestoliitto.fi/nuoret/mina-ja-muut/tunteet/>

50 tapaa olla rohkea. 2016. Mielen ihmeet. Viitattu 23.10.2017. <https://mielenihmeet.fi/50-tapaa-rohkea/>

## Kuviot

Kuvio 1: Varhaiskasvatuksen pedagogisen toiminnan viitekehys (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016) .....	19
Kuvio 2: Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-tunnelautapeli .....	24

## Taulukot

Taulukko 1:Tunteiden kehitys (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017).....	22
---	----

## Liitteet

Liite 1: Tutkimuslupa.....	45
Liite 2: Lapsen osallistumis- ja videointilupa .....	46
Liite 3: Haastattelukysymykset.....	47
Liite 4: Pelin ohje.....	48

Liite 1: Tutkimuslupa

**Lupa Tunnelautapeli -tutkimukseen**

Laurea ammattikorkeakoulussa opiskelevat Annika Luokkanen ja Elli Aho-Mantila esittävät hakemuksessaan 10.9.2017 mm. seuraavaa:

"Tunnelautapeli, työväline varhaiskasvatuksen tunteiden opetteluun ja ilmaisemisen tueksi

Työmme tavoitteena on kehittää lautapeli, jonka avulla lapsi opettelee tunteiden tunnistamista ja niiden ilmaisemista monipuolisesti.

Tutkimusaineistona käytämme kahden lastentarhanopettajan avoimilla kysymyksillä tapahtuvaa haastattelua sen jälkeen kun he ovat pelanneet ryhmänsä kanssa tunnelautapeliä."

Varhaiskasvatuspäällikkö Marjut Helenius puoltaa tutkimuksen suorittamista.

**Päätös:**

Myönnän Annika Luokkaselle ja Elli Aho-Mantilalle luvan tutkimukseen, jonka aiheena on Tunnelautapeli. Tutkimussuunnitelma ja kyselylomake ovat oheisena.

Tutkimuksen tuloksia tulee käsitellä luottamuksellisesti eikä tutkimustuloksissa tule käyttää sellaisia tietoja, joista kyselyyn vastaajat voisi tunnistaa. Lisäksi tutkimuksen keskeiset tulokset tulee saattaa Marjut Heleniuksen kautta tiedoksi varhaiskasvatuksen yksiköille sekä sivistyksen ja hyvinvoinninlautakunnan extranettiin.

Esa Santakallio  
Sivistysjohtaja

Liitteet	tutkimuslupahakemus ja kyselylomake
Toimivalta	hallintosääntö 1.9.2017 alkaen § 38
Täytäntöönpano	Annika Luokkanen, Elli Aho-Mantila xxxxxxxxxxxxx, xxxxxxxxxxxxx

Liite 2: Lapsen osallistumis- ja videotilupa

Hei,

Olemme sosionomiopiskelijoita Hyvinkään Laurea ammattikorkeakoulusta ja olemme teke-  
mässä opinnäytetyötä aiheesta tunnekasvatus varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyömme on lau-  
tapeli, jossa käsitellään erilaisia tunteita, joita lapsi kokee päiväkodissa. Opinnäytetyötä var-  
ten ryhmän lastentarhanopettaja pelaa lasten kanssa peliä, jolloin videoimme pelitilanteen.  
Tarkoituksena on tutkia, kuinka peli toimii käytännössä varhaiskasvatuksessa. Videoiden tar-  
koituksena on havainnoida, kuinka peli toimii konkreettisesti ja kuinka lapset käyttäytyvät pe-  
litilanteessa. Video itsessään ei tule kenenkään ulkopuolisen saataville, eikä opinnäytetyö-  
hömme. Lapsen tietoja ei tulla käsittelemään missään vaiheessa opinnäytetyötämme, eikä  
lasta voida tunnistaa havainnoistamme.

Lopuksi, kun olemme analysoineet pelitilanteiden videoita, poistamme ne.

Kerromme mielellämme lisää, mikäli aiheesta nousee kysymyksiä.

Yhteistyöterveisin

Elli Aho-Mantila ja Annika Luokkanen

p.xxxxxxxxxx (Elli)

p.xxxxxxxxxx (Annika)

Palauttakaa alla oleva lappu ryhmäänne.

-----

Lapseni \_\_\_\_\_ saa osallistua pelitilanteeseen, joka vi-  
deoidaan opinnäytetyön tutkimusta varten.

\_\_\_\_\_  
Päivämäärä ja paikka

\_\_\_\_\_  
Huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

### Liite 3: Haastattelukysymykset

Haastattelukysymykset lastentarhanopettajille:

Haastateltavan taustat, ura, valmistuminen, eri päiväkodeissa työskentely  
Peliin osallistuvien lasten iät, taustat, onko ollut jo pitkään päiväkodissa

1. Minkälaisia tuntemuksia peli tuo varhaiskasvattajalle?
2. Miten pelin pelaaminen onnistui?
3. Minkälaisia pelin tehtävät ovat?
4. Miten pelin tehtäviä on muokattavissa?
5. Miten korttien tehtävät soveltuvat lapsille?
6. Miten peli tukee lapsen tunnetaitojen kehittymistä?
7. Miten Tunnelautapeliä voidaan kehittää käyttäjän näkökulmasta?
8. Minkälainen on pelin ulkoasu? Minkälaisia tunteita se herättää
9. Minkälaisia tuntemuksia pelin ulkoasu herättää pelaajissa?
10. Miten lapset suhtautuivat peliin?
11. Minkälaisia muita taitoja peli harjoittaa ja tukee?
12. Minkälaisia tuntemuksia pelissä olevat tehtäväkortit herättävät?
13. Miten pelin kysymykset ovat muokattavissa lasten ikä huomioiden?
14. Miten peli toimii tunnekasvatuksen työvälineenä?
15. Miten Tunnelautapeliä voidaan kehittää tuotteena?

#### Liite 4: Pelin ohje

##### Aimo-aasi ja kadonneet soittimet-pelin ohjeet:

Aimo-aasilla on orkesteri ja heillä on tulossa iso konsertti. Edellisenä päivänä iskee myrsky, joka kadottaa ja hajottaa soittimet. Auta Aimo-aasia ja hänen ystäviään etsimään ja kokoamaan soittimet, että saadaan konsertti järjestettyä. Konsertin kaikki soittimet kerätään yhdessä jokaisen pelaajan kesken. Pelin tehtävät voi suorittaa jokainen lapsi tai vain vuorossa oleva lapsi. Tämä vaikuttaa pelin pelaamiseen kuluvaan aikaan. Peliä voidaan soveltaa alussa, niin että valitaan, kuinka monta soitinta halutaan kerätä pelin aikana. Tämä vaikuttaa peliin kuluvaan aikaan.

Esimerkiksi.

2 pelaajaa ja kerätään kaikki soittimet. Pelin kesto n.30 minuuttia

2 pelaajaa ja kerätään kaksi soitinta. Pelin kesto n.10 minuuttia

4 pelaajaa ja kerätään viisi soitinta. Pelin kesto n.30 minuuttia

##### Helpotettu versio:

Helpotetussa versiossa voidaan jättää, esimerkiksi sanoittamisen kortit (violetit) pois pelistä. Pelissä voidaan myös käyttää jokaiselle pelaajalle tarkoitettua tunnekorttipakkaa, näyttämään tehtävissä kysyttyä tunnetta tai väriä.

##### Sovellettua pelaamista:

Pelissä voidaan käyttää vain yhtä tai kahta tehtäväkorttipakkaa vuorotellen. Esimerkiksi, jos haluaa käyttää ainoastaan liikunnallisia tehtäviä, niin valitsee oranssin tehtäväkorttipakan peliin.

##### Pelin sisältö:

Pelilauta

1x aloituskortti

1x lopetuskortti

5x tunnekorttipakka

80 kpl tehtäväkortteja

10 puolitettua soitinta

##### Pelin valmistelu:

Sijoita pelilauta tasaiselle alustalle. Jaa jokaiselle pelaajalle yksi kokonainen tunnekorttipakka. Sijoita tehtäväkortit värin mukaan jokainen omaan pinoonsa haluamallasi tavalla.



(pinoon, viuhkaksi) Kortit asetetaan lähelle pelilautaa, josta ne ovat helposti nostettavissa. Päätä kuinka pitkän pelin haluat ja valitse soitinpussiin haluamasi määrä kasattavia soittimia.

#### Pelin kulku:

Ensimmäiseksi luetaan aloituskortti, joka on pelilaatikossa. Seuraavaksi käydään tunnekorttipakasta tunnekortit läpi ja muistutellaan, mitä erilaisia tunteita voi olla. Seuraavaksi pelaajat valitsevat tunnekorttipakasta kuvan, minkälainen tunnetila heillä on tällä hetkellä. He näyttävät vuorollaan valitsemansa kortin kaikille pelaajille. Jokainen pelaaja pyörittää vuorotellen pelilaudan keskellä olevaa nuolta ja nostaa kortin nuolen osoittaman värin mukaan. Kaikki pelaajat keräävät yhdessä soittimien palasia, joista muodostuu soitin. Nuorin pelaaja voi aloittaa pelin pyörittämällä nuolta. Sen jälkeen hän nostaa samanvärisen kortin korttipinosta, mitä nuoli näyttää ja toimii ohjeiden mukaan. Tehtäviä tehdään yhdessä kaikkien pelaajien kesken. Kun tehtävä on suoritettu, vuorossa oleva pelaaja nostaa soitinpussista yhden palasen ja laittaa sen kaikkien näkyville. Sen jälkeen pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka pyörittää nuolta.

Pelaajat yhdistävät rikkoneet soittimet yhteen, kun he ovat nostaneet molemmat osat soittimesta. Soittimet kootaan kaikkien nähtäville ja ne voidaan nimetä.

Kun kaikki halutut soittimet on koottu, niin peli päättyy ja voit lukea loppukortin pelaajille.

Pelilaudassa on erivärisiä tehtäväkortteja ja jokaisella tehtäväkortilla on oma tehtävänsä. Kun pelaaja/pelaajat ovat suorittaneet tehtävän niin pelivuorossa oleva saa nostaa yhden puolikkaan soittoimen pussista. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Kerätyään kaikki soittimet yhdessä peli päättyy.

#### Tunnekortit:

Jokaiselle pelaajalle jaetaan tunnekorttipakka. Tunnekorttipakkaa voidaan käyttää eri tehtäväkorttien tehtävissä tunteiden ilmaisemiseen nuorempien pelaajien kanssa tai mikäli tunteiden sanoittaminen on vaikeaa.



### Peliruutujen merkitys

**Oranssi:** Tehtäväkortit pitävät sisällään liikettä

**Violetti:** Tehtäväkortit pitävät sisällään sanoittamista

**Vihreä:** Tehtäväkortit pitävät sisällään kuvia

**Sininen:** Tehtäväkortit pitävät sisällään tarinan

